

Technická univerzita v Liberci
Fakulta přírodovědně-humanitní a pedagogická

Katedra: Filosofie
Studijní program: Specializace v pedagogice
Studijní program: Humanitní vědy se zaměřením na vzdělávání
(kombinace) (Český jazyk – Humanitní vědy)

HRA A KULTURA
PLAY AND CULTURE
DAS SPIEL UND DIE KULTUR

Bakalářská práce: //–FP–KFL–0008

Autor:

Romana Jiříčková

Podpis:

.....

Adresa:

Horní Kalná, 146

543 71, p. Hostinné

Vedoucí práce: doc. PhDr. Naděžda PELCOVÁ, CSc.

Konzultant:

Počet

stran	slov	obrázků	tabulek	pramenů	příloh
53	16016	-	-	10	-

V Liberci dne:

TECHNICKÁ UNIVERZITA V LIBERCI

FAKULTA PŘÍRODOVĚDNĚ-HUMANITNÍ A PEDAGOGICKÁ

Katedra filosofie

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(pro bakalářský studijní program)

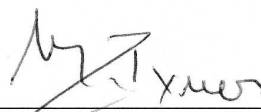
pro (kandidát): Romana JIŘIČKOVÁ
adresa: Horní Kalná 146, Hostinné, 543 71
studijní obor (kombinace): Český jazyk - Humanitní vědy
Název BP: **Hra a kultura**
Název BP v angličtině: **Play and Culture**
Vedoucí práce: doc. PhDr. Naděžda PELCOVÁ, CSc.
Konzultant:
Termín odevzdání: duben 2010

Poznámka: Podmínky pro zadání práce jsou k nahlédnutí na katedrách. Katedry rovněž formulují podrobnosti zadání. Zásady pro zpracování BP jsou k dispozici ve dvou verzích (stručné, resp. metodické pokyny) na katedrách a na Děkanátě Fakulty přírodovědně-humanitní a pedagogické TU v Liberci.

V Liberci dne 21.4. 2009



děkan



vedoucí katedry

Převzal (kandidát): JIŘIČKOVÁ ROMANA

Datum: 14. 5. 2009

Podpis: J. Jiříčková

Název BP: HRA A KULTURA

Vedoucí práce: doc. PhDr. Naděžda PELCOVÁ, CSc.

Cíl: Cílem práce je analýza funkcí a významu hry v kultuře a pro kulturu. Práce vyjde ze základních ludologických textů (Huizinga, Fink, Gadamer, Callois) a zaměří se na analýzu hry v interdisciplinárních souvislostech.

Požadavky: Zjištění konstitutivní role hry pro utváření kultury, lidské poučení a tvorbu.

Metody: Hermeneutická analýza pramenné a sekundární literatury.

Literatura: HUIZINGA, Johan. Homo ludens : o původu kultury va hře. Vyd. 2. Praha : Dauphin, 2000. 297 s. ; sv. 12. ISBN 80-7272-020-1 (brož).
FINK, Eugen - PETŘÍČEK, Miroslav. Hra jako symbol světa. 1. vyd. Praha : Český spisovatel, 1993. 268 s. Orientace. ISBN 80-202-0410-5.
FINK, Eugen. Oáza štěstí. 1. vyd. Praha : Mladá fronta, 1992. 61 s. ISBN 80-204-0224-1.
CAILLOIS, Roger. Hry a lidé : maska a závrať. Vyd. 1. Praha : Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. 215 s., front. ISBN 80-902482-2-5.
GADAMER, Hans-Georg. Aktualita krásného : umění jako hra, symbol a slavnost. Vyd. 1. Praha : Triáda, 2003. 86 s. Delfín ; sv. 45. ISBN 80-86138-48-8 (brož.).

Čestné prohlášení

Název práce: Hra a kultura
Jméno a příjmení autora: Romana Jiříčková
Osobní číslo: P07000301

Byl/a jsem seznámen/a s tím, že na mou bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů, zejména § 60 – školní dílo.

Prohlašuji, že má bakalářská práce je ve smyslu autorského zákona výhradně mým autorským dílem.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci (TUL) nezasahuje do mých autorských práv užitím mé bakalářské práce pro vnitřní potřebu TUL.

Užiji-li bakalářskou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědom povinnosti informovat o této skutečnosti TUL; v tomto případě má TUL právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Bakalářskou práci jsem vypracoval/a samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím bakalářské práce a konzultantem.

Prohlašuji, že jsem do informačního systému STAG vložil/a elektronickou verzi mé bakalářské práce, která je identická s tištěnou verzí předkládanou k obhajobě a uvedl/a jsem všechny systémem požadované informace pravdivě.

V Liberci dne:

.....

Romana Jiříčková

Poděkování

Na tomto místě bych ráda poděkovala vedoucí práce paní doc. PhDr. Naděždě Pelcové, CSc. za odborné vedení, cenné rady, vstřícnost a trpělivost při zpracování bakalářské práce.

Anotace

Bakalářská práce pojednává o vztahu hry a kultury. Klade si za cíl porovnat metodologická východiska tří různých autorů, z nichž každý se na hru dívá v jiném kontextu. Jsou jimi Johan Huizinga, Roger Caillois a na konec Eugen Fink. Johan Huizinga napsal knihu *Homo ludens*, kde hru představuje jako kulturní jev, Roger Caillois v díle *Hry a lidé* nás seznamuje s hrou v rámci společenského života a Eugen Fink v titulu *Hra jako symbol světa* hru podává v kontextu filosofickém.

Hlavními tématy této práce jsou odlišnosti v pojetí hry u Huizingy a Cailloise, hra jako kulturní jev, herní pravidla, rozdělení her do skupin, negativní význam her v podobě jejich zkázy a srovnání kultické hry u Huizingy a Finka.

Klíčová slova: hra, kultura, agón, alea, mimikry, ilinx, herní zkáza, kult, maska

Annotation

These work treat of a relation between play and culture. A aim is compare methodology way out of three different authors. Each of them sees a play in other context. There are Johan Huizinga, Roger Caillois and Eugen Fink. Johan Huizinga wrote a book *Homo ludens*, where he presents a play as cultural phenomenon, Roger Caillois wrote a book *Plays and people*. Where he shows play in connection with of social life. Eugen Fink examines a play in philosophical context in his publikation *Play as symbol of the world*.

Prime themes of these work are differences between Huiyinga's and Caillois's conception of plays. For example play as cultural phenomenon, rules of game, classification plays, their destruction and comparison between Huizinga's and Fink's cultic play.

Key words: play, culture, agon, alea, mimikry, ilinx, destruction play, cult, mask

Die Annotation

Diese Bakalararbeit beschäftigt sich mit der Einstellung Spiel und Kultur.

Das Ziel dieser Arbeit ist der Vergleich methodologische Ausgangspunkte von drei verschiedenen Autoren. Jeder Author sieht das Spiel in anderen Kontext. Unter die Autoren gehören Johan Huizinga, Roger Caillois und Eugen Fink. Johan Huizinga hat einen Buch „Homo ludens“ geschrieben, wo er das Spiel als kultures Phänomen vorstellt. Roger Caillois in seine Arbeit „Die Spiele und Leute“ bekanntmacht uns mit dem Spiel im Rahmen gesellschaftliches Leben. Der letzte Author Eugen Fink in seinem Titel „Das Spiel wie Symbol des Welt“ das Spiel in philosophischen Kontext beschreibt.

Die hauptsächliche Themen dieser Arbeit sind eine Verschiedenheiten in die Auffassung des Spiel bei Autoren Huizinga und Caillois, das Spiel als kulturelles Phänomen, die Spielregeln, die Klassifikation der Spielen, das Verderben der Spielen und das Eben kultuschen Spiel der Autoren Huizinga und Fink.

Die Schlüsselwörter: das Spile, die Kultur, Agón, Alea, Mimikry, Ilinx, die Spielverderben, der Kult, die Maske

Obsah

Úvod.....	1
1. Pojetí hry.....	3
1.1 Definice hry podle Huizingy.....	3
1.2 Hra jako samostatná kategorie.....	4
1.3 Formální znaky hry.....	4
1.4 Definice hry podle Cailloise.....	6
2. Hra jako kulturní činitel.....	9
2.1 Hra a právo.....	9
2.2 Hra a vědění.....	10
2.3 Herní formy filosofie.....	10
2.4 Hra v literatuře	11
2.4.1 Mýtus.....	13
2.5 Hudba a hra.....	13
2.5.1 Tanec.....	14
2.6 Múzická a výtvarná umění a hra.....	14
3. Pravidla hry.....	16
4. Klasifikace her.....	18
4.1 Agón.....	18
4.2 Alea.....	19
4.3 Mimikry.....	20
4.4 Ilinx.....	21
4.5 Paidia, ludus.....	22
5. Zkáza her.....	24
6. Hra a kult	29
6.1 Výklad hry Eugena Finka – hra jako fenomén.....	29
6.2 Kultická hra v pojetí Huizingy.....	31
6.2.1 Podstata slavnosti.....	32
6.2.2 Čas ve slavnosti.....	33
6.2.3 Vánoce.....	34
6.2.4 Narozeniny.....	35
6.3 Kultická hra v pojetí Finka.....	36
6.3.1 Původ hry v kultu.....	37
Závěr.....	41
Seznam literatury.....	43

Úvod

Ve své práci, nazvané Hra a kultura, se budu zabývat třemi odlišnými reflexemi hry vztaženými vždy k jinému kontextu podle zaměření autora. Vycházím od tří různých autorů, z nichž každý zaujímá jiné stanovisko. Prvním z autorů je Johan Huizinga, což je historický antropolog a hru zkoumá z hlediska antropologického. Druhým autorem je Roger Caillois, který uplatňuje pohled sociologický a třetí autor je Eugen Fink, jež se na hru ptá filosoficky. Úkolem mé práce je odlišit metodologická východiska třech pojetí a to u Huizingy, Cailloise a Finka.

Práce se skládá ze šesti kapitol. V úvodní části se budu věnovat tomu, jak hru předkládá Huizinga s Cailloisem. Nejprve uvedu definici hry Huizingy a poté definici hry Cailloise a na základě těchto definic ukážu shodné a odlišné názory těchto autorů.

Následující kapitola, nazvaná Hra jako kulturní činitel, je věnovaná Huizingovi, který se zabývá hrou ve vztahu ke kultuře. V této části se dozvídáme například o hře a právu, hře a vědění, o herních formách filosofie, o hře ve vztahu k literatuře či o hře a hudbě.

Další část mé práce seznamuje s hrou jako činností s určitými pravidly. Srovnávají se zde pravidla hry s pravidly obecnými, jež všichni známe a máme povinnost je dodržovat.

V následující kapitole popisují klasifikaci her podle Cailloise, jenž hru rozdělil do čtyř skupin. První skupinou jsou hry agonální, kam patří hry soutěživé, druhou skupinu tvoří hry aleatorické založené na principu náhody, třetí skupinou her jsou hry typu mimiker, což znamená hraní si na něco, kdy hráč ztrácí svou vlastní identitu a stává se někým jiným. Posledním herním typem je ilinx, což jsou hry způsobující závratě.

Dále následuje kapitola, jež mapuje hru měnící se v něco nebezpečného. Caillois upozornil na to, že každý herní typ má i zvrácenou podobu. Na základě jeho poznatků ukážu možnosti této zkázy a její následky. Hry agonální se mění v touhu po moci, aleatorické se mohou dostat do podoby hazardu, u mimiker dochází k rozdělení osobnosti a ilinx se mění v různé typy závislostí.

V poslední části své práce opustím Cailloise a zaměřím se na Finka s Huizingou. Poslední kapitola nazvaná Hra a kult srovnává kultickou hru v pojetí Huizingy a Finka. Nejprve uvedu výklad hry podle Finka, jež se na hru dívá jako na fenomén. V další části rozeberu kultickou hru v pojetí Huizingy a následně kultickou hru v pojetí Finka. Ozřejmím Huizingovy otázky, zda kult může být hrou a zda lze za hru považovat i posvátný obřad.

Podkapitola Kultická hra v pojetí Huizingy se věnuje i problematice slavnosti. V této souvislosti zde zmiňuji ještě jednoho představitele Hanse-Georga Gadamera, jež se také zabýval podstatou slavnosti a slavením.

Podkapitola Kultická hra v pojetí Eugena Finka obsahuje informace o moci démonů, o původu hry v kultu a informace o kouzlu masky. Přiblížím význam a moc démonů v souvislosti s hrou, zmíním se o nejstarším kultu, a to kultu zemřelých a vysvětlím, v čem spočívá kouzlo masky a jaký je její význam pro hru. Nakonec se krátce zastavím u rituálu.

Na závěr porovnáám všechny tři autory a uvedu jejich odlišná východiska.

1. Pojetí hry

Každý z autorů, ze kterých vycházím, se na hru dívá z jiného pohledu. Jedná se o tři hlediska. U Huizingy je to pohled historicko-antropologický, u Cailloise sociologický a u Finka filozofický.

Huizinga je historický antropolog a říká, že hra tu byla mnohem dříve, než kultura. Kultura ze hry teprve vzniká. Huizingu zajímá, jak hra funguje ve společnosti a zkoumá ji v oblasti práva, literatury, kultu, náboženství, boje, války atd. Věnuje se všemu, s čím se člověk setkává během svého života.

Caillois je sociolog. Na hru nahlíží jako na fenomén moderní společnosti, který s sebou nese řadu nebezpečí. V projevech hry analyzuje devastující a asociální chování člověka. Zmíněné nebezpečí spočívá v herní zkáze, což je například gamblerství, alkoholismus či násilí.

Eugen Fink je filozof a na hru se oproti předešlým autorům dívá zcela jinak. Ptá se po bytnosti hry a pokouší se o její vysvětlení. Jde mu o to postihnout, co to hra je. Oproti Cailloisovi je hra pro něho fenoménem světa.

1.1 Definice hry podle Huizingy

Huizinga hru pojímá především jako svobodné jednání. Toto jednání je vedené motivem vítězství, opojením z výhry a radostí z úspěchu, jež v sobě nutně obsahuje nést riziko prohry.

Huizinga uvádí různé příklady definování původu a základu hry a také promýšlí, zda hra nesouvisí s biologickým určením člověka.

Původ hry nejprve vysvětluje jako vybití přebytku životní síly. Za další uvádí, že při hraní je živá bytost poslušná vrozeného napodobovacího pudu, uspokojuje svou potřebu uvolnění nebo se cvičí pro vážnou činnost vyžadovanou životem. Hra živým bytostem slouží také jako cvičení v sebeovládání. Za třetí vidí princip hry ve vrozené potřebě něco umět, na něco působit, ovládat jiné nebo s nimi soutěžit. Posledním bodem je odreagování škodlivých pudů.

Co se týče biologického určení, tak Huizinga dochází k názoru, že to, co na první pohled může vypadat stejně, ovšem stejné není. Projevy lidských a zvířecích mlád'at jsou odlišné. Srovnáme-li honící se štěňátka po zahradě s dětmi, která rovněž pobíhají a zároveň se radují, jedná se o něco zcela jiného. Dítě ví, že si hraje, ale o zvířeti to říci nemůžeme. Touto problematikou se zabývá i Caillois s Finkem a všichni tři biologické určení popírají.

Žádná biologická analýza nevysvětlí intenzitu hry. V intenzitě je právě její podstata. Jedná se o schopnost pobláznit. Příroda nám dala hru s jejím napětím, radostí

a vtipem. Vtip hry vzdoruje každé analýze i každé logické interpretaci. Hru musíme pozorovat v její celistvosti.

Fakt hry existuje ve světě zvířat i ve světě lidí. Nemůže mít tedy souvislost s racionalitou, protože rozumové založení by ji omezilo na svět lidí. Existence hry není vázána na žádný stupeň kultury ani na formu světového názoru. Téměř všechna abstrakta můžeme popřít, pouze hru ne. Ve hře nutně poznáváme ducha, neboť hra není hmota. Hrajeme si a víme, že si hrajeme. Jsme něčím víc, než jen rozumnými bytostmi, neboť hra je nerozumná.¹

1.2 Hra jako samostatná kategorie

V běžném životě je hra protějškem vážnosti. Za vážnou můžeme považovat například práci, kterou jsme povinni splnit. Každá práce směřuje k nějakému prospěšnému cíli. Hra je dobrovolná a nic z ní nevzniká.

Protiklad hry a vážnosti není jednoznačný ani pevný. Za protiklad k vážnosti můžeme považovat i smích. Smích není nutně vázán na hru, protože hráči hrající fotbal nebo šachy smích neprojevují. Se smíchem je spojeno komično, ale jeho souvislost s hrou je podružná. Hra sama o sobě komická není, protože komično těsně souvisí s bláznovstvím, ale hra bláznivá není. Pro všechny tyto výrazy smích, zábava, žert, komično, bláznovství je společné, že se jejich pojem nedá odvodit.²

1.3 Formální znaky hry

Huizinga uvádí tři hlavní znaky hry, což je svoboda, dočasná aktivita mimo skutečný svět a jako třetí ohraničenost.

1), „Každá hra je nejdříve a především svobodným jednáním.“³

Svoboda hry se neobjevuje pouze u Huizingy, ale je společná pro všechny tři autory. Svoboda hry znamená, že člověk není nijak omezován a nejsou mu kladeny žádné překážky. Každý člověk si může zvolit hru a hrát podle své libosti a zájmů.

Svobodou se hra odlišuje od přírodního procesu. Výjimku tvoří pouze mláďata zvířat a děti, protože jim hraní poručil instinkt a hra slouží k rozvoji jejich duševních i tělesných sil. Děti si hrát neumí, neboť se hrou připravují na společenský život. Jejich svoboda se ovšem skrývá v potěšení, které hra vyvolává. Pro dospělého je funkce hry nadbytečná. Její potřeba se pocítuje tehdy, vychází-li z potěšení. Hru je možné kdykoliv přerušit nebo ji úplně zanedbat. Člověk si hraje ve svém volném čase, když má chuť. Kulturní funkcí se

¹ HUIZINGA, J.: *Homo ludens*. Vyd. 2., Praha: Nakladatelství Dauphin, 2000, str. 10-17

² Tamtéž, str. 15

³ Tamtéž, str. 17

hra stává až druhotně. S touto kulturní funkcí se objevují nové pojmy nutnosti, úkolu a povinnosti.⁴

Ztratí-li hra svou svobodu, nelze již mluvit o hře v pravém slova smyslu. Se ztrátou svobody odchází i potěšení ze hry. Ztráta svobody nastává například tehdy, jsme-li nuceni hru přerušit a vrátit se do reálného světa, kde musíme splnit nějaký úkol. Svoboda hry se ztrácí i v případě, když jsme ke hře přinuceni.

Příliš velká svoboda může na hru působit i negativně. Bude-li mít člověk neomezené možnosti, hra se změní v něco nebezpečného. Tuto možnost Huizinga opomíjí.

2), „Hra není obyčejný nebo vlastní život. Je vystoupením z takového života do dočasné sféry aktivity vlastních tendencí.“⁵

Děti hrající si na vlak, autobus, kuchaře, vědí, že je to jen jako, vše je z legrace., Badatelé zdůrazňují nezainteresovaný charakter hry. Něco, co není obyčejným životem, stojí mimo proces bezprostředního uspokojování nezbytných potřeb a žádostí, dokonce tento proces přerušuje. To něco se do obyčejného života vsouvá jako dočasné jednání probíhající samo o sobě. Vykonává se kvůli uspokojení spočívající v samotném vykonání. Tak se nám hra jeví sama o sobě a v první instanci jako intermezzo v každodenním životě, jako činnost uskutečňovaná v době oddechu a pro oddech“⁶

Jedná se o pravidelně se opakující změnu, a proto je hra považována za součást běžného života. Život dělá příjemnějším a také ho doplňuje. Hra se stává nezbytnou pro jednotlivce i pro společnost a od obyčejného života se odlišuje místem a trváním.

Tento znak vystoupení hry z obyčejného života najdeme zmíněný i u Cailloise v herním typu mimiker. Člověk se v danou chvíli sžije s postavou nebo předmětem a přejímá vlastnosti hrané postavy nebo předmětu. Člověk se nachází v dočasně fiktivním světě.

3), „Uzavřenost a ohraničenost je jejím třetím znakem. Má své časové a prostorové hranice.“⁷

Každá hra má svůj počátek, konec a ohraničený prostor. Při průběhu hry se hráči pohybují, dochází k změnám v pořadí, vzestupu, pádu atd. Časové ohraničení nám signalizuje začátek a konec hry. Díky němu můžeme zpozorovat další důležitý charakteristický znak hry, čímž její opakovatelnost., Hra ihned nabývá pevné podoby jako kulturní forma. Když se jednou odehrála, zůstává ve vzpomínce jako duchovní

⁴HUIZINGA, J.: *Homo ludens*. Vyd. 2., Praha: Nakladatelství Dauphin, 2000, str. 18

⁵Tamtéž, str. 18

⁶Tamtéž, str. 18

⁷HUIZINGA, J.: *Homo ludens*. Vyd. 2., Praha: Nakladatelství Dauphin, 2000, str. 20

výtvar nebo jako duchovní poklad, je předávána tradicí a může se kdykoli opakovat. Tato možnost opakování je jednou z nejpodstatnějších vlastností.“⁸

Prostorové ohraničení je ještě nápadnější než časové. Každá hra má svůj hrací prostor. Velikost záleží na typu hry, je to např. vytyčené hřiště, aréna, hrací stůl, kouzelný kruh, chrám, jeviště, filmové plátno nebo soudní dvůr. V každém takovém, posvátném území platí zvláštní a vlastní pravidla. Dojde-li k překročení těchto pravidel, hra končí nebo následuje nějaké potrestání. Překročení herního prostoru je například ve volejbale. Trefí-li se hráč mimo vyznačený prostor, bod získávají protihráči.

Prostorové ohraničení se objevuje u všech tří autorů. Když Eugen Fink, zkoumal hru v rámci kultu, tak při překročení herního prostoru hrozil boží trest.

1.4 Definice hry podle Cailloise

Caillios na Huizingu navazuje, ale má k němu řadu výhrad, například to, že Huizinga zcela opomíjí hry hazardní. Zároveň ho však uznává za výbornou analýzu řady základních vlastností hry a oceňuje i to, že poukázal na důležitost hry v rozvoji civilizace.

Caillois ve svém díle *Hry a lidé* uvádí Huizingovu definici hry, kdy Huizinga definuje hru, „jako svobodné jednání, které je míněno „jen tak“ a stojí mimo obyčejný život, ale které přesto může hráče plně zaujmout, k němuž se dále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užitku. Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel mající svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí radosti a vědomím, „jiného bytí“ než je „všední život“.“⁹

Podle Cailloise v Huizingově definici nenalezneme žádnou zmínku o negativní stránce her. Caillois se na rozdíl od Huizingy tomuto tématu věnuje a zmiňuje tzv. herní zkázu. Člověk si někdy hraje, aby zahnal nudu, což Caillois považuje za plýtvání časem. Cílem hry není vytváření nějakého díla, jak je tomu při práci, a proto hra je v tomto smyslu neproduktivní.

Caillois se s Huizingou shoduje v tom, že hra musí být svobodná a hráči hrají hru zcela dobrovolně. Jejím účelem je, aby se hráči bavili a v době hraní zapomněli na své starosti. Zábavnost hry se může ztratit, zvítězí-li hráč bez jakékoliv námahy.

Pokud se hra změní v povinnost, její spontánnost je ztracena. Svoboda hry spočívá i v možnosti hru kdykoliv ukončit, protože hráč musí mít právo říci, dále už pokračovat nechci.

⁸Tamtéž, str. 20

⁹CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: maska a závrat'*. Vyd. 1. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, str. 25-26

Caillois s Huizingou také souhlasí s časovou i prostorovou ohraničeností hry. Začátek a konec každé hry má svůj signál a určité vymezené místo.

Caillois hru definuje jako, „činnost bytostně svobodnou, vydělenou z každodenního života, nejistou, neproduktivní, podřízenou pravidlům a fiktivní.“¹⁰

Hra je svobodná proto, že hráč k ní nemůže být nucen. V okamžiku, kdy jsme přinuceni si hrát, tak tato činnost ztrácí charakter hry. Při nucené hře se nebavíme, ale bereme ji jako povinnost. Snažíme se průběh hry urychlit, zcela ukončit, nebo najít někoho místo nás. K urychlení nám může posloužit zjednodušení pravidel, kdy hra dostane rychlejší spád.

Další část Cailloisovy definice ukazuje hru, jako něco, co se nachází mimo všední realitu. Při hře vstupujeme do fiktivního světa a po skončení hry se opět vracíme do reality. Tuto fiktivnost nalezneme i u Huizingy.

Průběh a výsledek hry je nejistý, protože nikdo ho předem nezná. V tomto smyslu je hra určitým tajemstvím.

Caillois zmiňuje i neproduktivnost hry, což znamená, že hrou nevzniká nic hmotného.

Caillois uvádí i řadu sekundárních významů hry. Jeden z nejběžnějších a základnímu smyslu nejbližších významů tohoto slova označuje nejenom specifickou aktivitu hraní si, nýbrž také množinu herních prvků, symbolů nebo pomůcek, nutných k provozování herní aktivity nebo k fungování nějakého složitého souboru. Patří sem hrací karty nebo šachové figurky. Aby hra byla hrána podle pravidel, je důležitý jejich přesný počet.

Termín hra evokuje i myšlenku volnosti, nenuceného pohybu, prospěšné ale i neprospěšné svobody. Prospěšnou svobodou má Caillois na mysli možnost volného výběru her nebo dobrovolného ukončení hry. Neprospěšná svoboda je příliš velká svoboda vedoucí ke změně hry v něco negativního. Hra znamená svobodu, která musí existovat v pravidlech. Huizinga zmiňuje svobodu pouze prospěšnou.

Hra předpokládá vůli zvítězit s nejlepším využitím svých schopností a bez nedovolených kroků. Vyžaduje ovšem ještě vyniknout nad soupeřem. Vnukat mu zásadně důvěru a zvítězit nad ním bez nevraživosti. Je třeba také akceptovat možný neúspěch, smůlu nebo nepřízeň osudu, smířit se s prohrou a nést ji bez hněvu nebo zoufalství.

Hra nám také může ukázat různé vrozené přednosti člověka. Jedná se o vytrvalou píli, odvahu riskovat a schopnost obezřetného propočtu. Hra vyžaduje mnoho pozornosti a dovádí do stavu jakési horečky. Hráči nařizuje, aby pro své vítězství nic nezanedbal

¹⁰ CAILLOIS, Roger. Hry a lidé: maska a závrať. Vyd. 1. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, str.

a zároveň si musí od něho uchovat odstup. Velmi důležitý je právě postup k vítězství, než vítězství samo. Hra je luxusní aktivita předpokládající volný čas a nepokládá k ničemu základy ani nic neprodukuje, spočívá v potěšení překonávat překážky zvolené libovolně a hráčem akceptovatelné.¹¹

¹¹ CAILLOIS, Roger. Hry a lidé: maska a závrat'. Vyd. 1. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, str. 12-20

2. Hra jako kulturní činitel

Huizinga s hrou zachází jako se sociální strukturou. Hra kulturu doprovází a prostupuje. Všude se setkáváme s hrou jako určitou kvalitou jednání, která se odlišuje od obyčejného života. Předmětem jeho zkoumání je hra jako forma činnosti mající smysl sociální funkce.

Hrou jsou protkány všechny velké původní činnosti lidského společenství jako například řeč a mýtus, který je zobrazením bytí. Mýtem si prvotní člověk snaží vysvětlit pozemský svět a vytváří jím základ světa božského. Hrou je protkán i kult. Z kultu a mýtu vycházejí velké hybné síly kulturního života: právo, řád, doprava, průmysl, řemeslo, umění, básnictví, učenost a věda. Tyto síly mají své kořeny na půdě hravosti.¹²

Huizinga zastává názor, že hra je starší než kultura a je jejím pramenem. Ze hry kultura teprve vychází. Hru popisuje v několika kulturních oblastech, v rámci práva, války, vědění, básnictví, hudby i různých kultur. Na tuto problematiku se dívá z hlediska společenského, kulturního i filozofického.

2.1 Hra a právo

Huizinga jako první činí analogii mezi hrou a právem. Spojil soud s představou hry, která má pravidla. Rozlišil tři herní formy právního sporu. Prvním z nich je hra štěstí, druhou formou je zápas nebo sázka a poslední je slovní zápas.

Právní spor se nám na první pohled nemusí jevit jako forma hry, ale je to určitý druh zápasu, při němž se užívá hlavně jazyk a dostatek argumentů. Při soudním sporu proti sobě stojí dva jedinci, neboli ve světě hry, protihráči a každý má své argumenty, jež hájí.

„Zápas slovem zůstává přirozeným prostředkem právního sporu i potom, když právní spor ztratil při pokročilém kulturním vývoji úplně nebo částečně, zdánlivě nebo skutečně kvalitu hry.“¹³

O vítězi rozhoduje soudce. I soudce s sebou nese prvek hry v podobě svého speciálního obleku, který slouží jako maska. Dnes je pro něho obvyklý talár, ale v minulosti si soudci nasazovali rovněž paruky.

„Soudcovská paruka je vlastně pokračováním starého odznaku právníků v Anglii, zvaného coif, jímž byla původně bílá, těsně přiléhající čapka a který ještě dnes zastupuje malá bílá lemovka na spodu paruky. Soudcovská paruka je něčím více než jen pozůstatkem starého úředního stejnokroje. Její funkce se přibližuje funkci příbuzné

¹² HUIZINGA, J.: *Homo ludens*. Vyd. 2., Praha: Nakladatelství Dauphin, 2000, str. 13

¹³ Tamtéž, str. 120

primitivním tanečním maskám přírodních národů. Svého nositele proměňuje v jinou bytost.“¹⁴

Soudce v paruce přestává být sám sebou, ale stává se ztělesněnou spravedlností. Očekává se od něho spravedlivé rozhodnutí. Po sundání paruky opět získává zpět svou individualitu.

2.2 Hra a vědění

V kapitole Hra a vědění se Huizinga věnuje zrodu filozofického myšlení, které nevzniklo ze hry, nýbrž v posvátné hře., Moudrost se cvičila jako důkaz znalosti posvátných věcí. Kosmogonická otázka, jak vzniklo vše, co je na světě, je prvotní činností lidského ducha.“¹⁵ Šestileté dítě klade podstatnou část svých otázek kosmogonického typu, k nimž patří otázky týkající se smrti a přírodních jevů.

Jako posvátnou hru zde uvádí hádanku. Posvátná je pouze na začátku. Hádanka leží na rozmezí hry a vážnosti, má velkou váhu a posvěcení. Později se rozvětňuje jednak ve směru společenské zábavy a jednak v posvátné ezoterické učení.

Hádanku pojímá i jako hru společenskou., U Řeků byly oblíbenou společenskou zábavou aporie, což znamená kladení otázek, na které nelze dát jednoznačnou odpověď.“¹⁶

Nejznámějším starověkým filosofem, zabývajícím se aporiemi byl Zenón z Eleje. Jeho aporie se týkaly pohybu. Zenón se snaží dokázat, že neexistuje pohyb. Touto myšlenkou navazuje na Parmenida. Aporiemi se zabývala řada dalších filozofů jako je například Aristoteles. Od dob Kanta se používá pojem antinomie.

Pro Héraklieta je hádankou příroda a život, kdy on sám tuto hádanku luští. Empedokles řeší hádanky mystickým tónem a daná řešení mají básnickou formu. Filozofové rané doby se zabývají problémem původů věcí, jejich počátkem tzv. arche.

2.3 Herní formy filosofie

Prvními představiteli vědění v rámci filosofie byli sofisté. Jejich vystoupení se nazývá epideixis, což znamená představování, předvádění, provedení. Sofista má zásobu představení, jež může předvést. Mezi prvními sofisty byli Gorgiás z Leontýn a Prótagoras.¹⁷

¹⁴ HUIZINGA, J.: *Homo ludens*. Vyd. 2., Praha: Nakladatelství Dauphin, 2000, str. 112

¹⁵ Tamtéž, str. 152

¹⁶ Tamtéž, str. 157

¹⁷ HUIZINGA, J.: *Homo ludens*. Vyd. 2., Praha: Nakladatelství Dauphin, 2000, str. 203

Sofistika jako směr se objevuje v 5. stol. př. n. l. Gorgiás se proslavil svým výrokem – nic není, je-li něco, pak to nemůžeme poznat, můžeme-li něco poznat, nemůžeme to nikomu sdělit. Jako první upozornil na řeč, což z výroku vyplývá. Vše, co člověk dělá a vnímá, pojmenovává slovy. Sofisté si kladli otázku, k čemu jazyk slouží a jako první si uvědomili jeho sílu. Vytvořili tzv. premisy, což jsou výroky založené na logickém soudu. Vždy máme dvě tvrzení, z nichž se dá vyvodit třetí, které je pravdivé. Například pes je zvíře, všechna zvířata jsou smrtelná, pes je smrtelný.

Na první pohled se nám může jevit, že s hrou to nemá nic společného, ale sofisté si hráli právě s jazykem a významem jednotlivých slov. Samotné logické uvažování je určitou formou hry.

Každé vystoupení sofisty znamenalo velkou událost. Činnost sofisty se dala přirovnat ke sportovní podívané, kdy diváci tleskají a smějí se podařenému vtípu. Hra spočívá v tom, že jeden se snaží chytit druhého do sítě slov. Gorgiás napsal spis O přírodě, který byl prohlášen za rétorickou hru.

„Sofismus je blízký obyčejné hádance, určené k pobavení, avšak tím i hádance posvátné, kosmogonické.“¹⁸

V zábavě Řeků byly velmi rozšířeny hry, které zaměstnávaly rozum. Byly založeny na otázkách, při nichž jeden druhého chtěl porazit.

2.4 Hra v literatuře

Huizinga si klade otázku, co je podstatou básnické tvorby., Poiesis je funkcí hry. Rozvíjí se v hravé sféře ducha, v jakém si vlastní svět, který si duch vytváří. Tam nabývají věci jiné tvárnosti, než v obyčejném životě a jsou navzájem spojeny jinými, než logickými pouty. Abychom pochopili poezii, musíme dát přednost dětské moudrosti před moudrostí dospělého.¹⁹

Na poezii se tedy musíme dívat dětskýma očima, jelikož děti mají více fantazie než dospělí. Umějí si snadněji vytvořit vlastní svět. Básníci někdy kombinují různá slovní spojení, která jsou na první pohled nelogická, ale při hlubším zamyšlení se k významu básně můžeme dopátrat. Básnické texty jsou vnímány jako hra se slovy a jejich významy.

Do literatury spadají i říkadla a rozpočítávadla. Nejde o klasickou poezii, ale o seskupení rýmujících se slov s důrazem na rytmus. Rozpočítávadla se užívají hlavně u dětí, když si hrají na to, kdo vypadne. Mezi nejznámější patří Ententyky dva špalíky nebo Plave mýdlo po Vltavě. Pomocí říkadel si navíc osvojují slovní zásobu a některá říkadla slouží také jako logopedický prostředek k naučení se správné výslovnosti.

¹⁸ Tamtéž, str. 206

¹⁹ HUIZINGA, J.: *Homo ludens*. Vyd. 2., Praha: Nakladatelství Dauphin, 2000, str. 166

Básnictví, jako činitel rané kultury, se zrodilo ve hře a jako hra. Jedná se rovněž o posvátnou hru, ale i ve své posvátnosti zůstává stále na hranici nezávnosti, žertu a veselí.²⁰

Aby si lidé zapamatovali modlitby, zařikávadla, bojovné pokřiky nebo některá slovní spojení, bylo třeba zvolit rýmující se slova. I my dnes si snáze zapamatujeme básně obsahující jednoduché rýmy a slova, která se opakují.

Poezie s sebou přináší několik forem hry., Existují formy metrické a strofické, básnické prostředky jako rým a asonance, střídání strof a refrénu, výrazové formy, jako je forma dramatická, epická a lyrická. Tyto formy jsou velmi rozmanité, ale i přesto je nacházíme ve stejné podobě na celém světě.²¹

Čtenář tyto formy vnímá v průběhu čtení. Pomocí metra dochází ke střídání přízvukných a nepřízvukných slabik, existuje také řada druhů rýmu, jako např. střídavý, sdružený, obkročný atd. Básnický jazyk předpokládá rychlejší a dynamičtější rytmus než forma lyrická. Básníci si hrají i s přízvukem. Jestliže chtějí nějaké slovo vyzvednout, obvykle na něho položí větší důraz.

Souvislost mezi básnictvím a hrou není pouze ve vnější formě řeči, ale i ve formách zobrazení, motivech a ve způsobu vyjadřování motivů. Každé zobrazení má vědomý i nevědomý cíl prostřednictvím slova vzbudit napětí, které čtenáře nebo diváka upoutá. Básníkem je ten, kdo umí mluvit uměleckým jazykem. Básnická řeč se od běžné odlišuje tím, že se úmyslně vyjadřuje ve zvláštních obrazech, kterým každý nerozumí. To, jak básník pracuje s obrazy, je právě hrou. Každý obraz představuje tajemství, jež čtenář musí rozluštit.²²

K uměleckému vyjadřování básníci často užívají obrazná pojmenování, jako je metafora, personifikace, metonymie aj. V tomto případě nejde o hru zvukovou či grafickou, ale o hru s významem slov. Každé slovo má svůj význam a básníci do nich vkládají své pocity.

Obrazná pojmenování slouží k oživení básně. Pomocí personifikace se přisuzují lidské vlastnosti neživým věcem, přirovnání něčeho k něčemu je jakousi indicií k vyluštění významu básně, metafora se užívá jako přenesení původního významu na jiný předmět.

Herní prvky nalezneme i v literatuře působící absurdně až nesmyslně. Nejzřetelněji to vidíme právě v básnictví, kde velkou roli hraje i grafika. Objevují se texty uspořádané do různých útvarů. Typickými autory takovéto literatury jsou Guillaume Apollinaire a český představitel Vítězslav Nezval.

²⁰ Tamtéž, str. 169

²¹ Tamtéž, str. 182

²² HUIZINGA, J.: *Homo ludens*. Vyd. 2., Praha: Nakladatelství Dauphin, 2000, str. 183-184

S literaturou souvisí i drama. Pouze drama si udržuje pevné spojení s hrou, protože každé drama je hráno. Tragédie a komedie mají jasný původ ze hry. Attická veselohra vyrostla z bujných průvodů, kómos, při dionýských oslavách. Původ tragédie je v hrané bohoslužbě.

2.4.1 Mýtus

Poezií je i každý dochovaný mýtus. Může být naplněn nejhlubším a nejposvátnějším smyslem a vyjadřovat souvislosti, které vůbec nelze rozumově popsat.²³

Mýtus je slovo řeckého původu ve významu legenda, pohádka nebo pověst. Obecně se dá vyložit jako historicky nepodložený příběh. Je vždy spjat s nějakou kulturou.

Základní funkcí mýtu je pomáhat jedinci zorientovat se ve světě. Byl tu již před zrodem filosofie, a proto obsahoval odpovědi na otázky existencionálního typu. Významnou roli hrál i jako nástroj výchovy, jelikož pomáhal při začleňování do společnosti. Je významný i tím, že propojuje jedince s přírodou a společenstvím. Mýtus slouží jako nástroj k předávání tradic.

Mýtus můžeme rovněž definovat jako vyprávění s charakteristickými rysy. Má dopad na existenci světa a říká nám, že jeho prostřednictvím svět tvoříme. Existují zde větší cykly, kdy svět je neustálé opakování.

Mýtus se stal literaturou, což znamená, že je v pevné, tradiční formě nesen kulturou, která se již vymanila z oblasti divošského znázorňování. I u něho dochází k rozlišování vážnosti a hry.

2.5 Hudba a hra

Hudba a hra mají k sobě velmi blízko.

Činiteli hry a hudby jsou rytmus i harmonie. Se zpěvem, tancem a hrou byl spojen i každý pravý kult. Pro Řeky slovo hudba mělo mnohem širší obsah než pro nás. Zahrnovalo zpěv, hudbu, tanec, umění a dovednosti, jímž vládli Apollón a Múzy. Tato umění se nazývala múzická. Byla v protikladu k uměním výtvarným a mechanickým, která ležela mimo říši Múz. Vše múzické je spojeno s kultem a především slavnostmi. Nejjasněji je spojitost mezi kultem, tancem, hudbou a hrou popsána v Platonových Zákonech. Platónův výklad hry: „žádné mládě nemůže své tělo a svůj hlas udržet v klidu, musí se radostí pohybovat, dělat hluk, skákat, hopsat, tancovat a vydávat různé zvuky.“ Bohové nám dali schopnost rozlišovat rytmus a harmonii, jež jsou doprovázeny prožitkem. V řečtině bylo slovo pro hru, „paidia“, která spíše odkazovala k dětské hře

²³ Tamtéž, str. 179

a stěží mohlo být užito k označení her vyšší formy. Proto vyšší formy hry byly vyjadřovány slovy „agon“ – soutěžení, „scholazein“ – trávit volný čas, diagoge – vésti. Všechny tyto pojmy se svou podstatou spojují v jeden obecný pojem „ludus“.²⁴

2.5.1 Tanec

„Vztah tance ke hře spočívá v tom, že je součástí hry.“²⁵

Tanec je jednou z nejryzejších a nejdokonalejších forem hry. Při tanci se člověk lehce uvolní, má neomezené možnosti pohybu a v neposlední řadě tanec je i forma zábavy.

Herní kvalita se nejvíce projevuje v rejovém a figurovém sólovém tanci. Je to tam, kde tanec je podívanou nebo představením. Z dnešních tanečních forem ovšem herní charakter téměř mizí.

Tanec jako nějaké představení nalezneme u afrických černošských kmenů. Tito lidé mají své specifické taneční kreace. Jedná se o tanec kultovní. Účastníci na sebe navěší různé předměty, namalují se a tančí za tmy kolem ohně. Tento tanec primárně neslouží k zábavě, ale pomocí něho se zahánějí zlé duchové nebo je součástí nějakého obřadu.

V naší kultuře hry spojené s tancem jsou velmi často doprovázeny zpěvem nebo říkadly. Již od dětství známe řadu takových her. Patří sem např. Kolo kolo mlýnský, Zlatá brána, Šly tři opice nebo Zajíček ve své jamce. Vyžadují větší množství hráčů, kteří se drží za ruce a chodí kolem dokola, přičemž zpívají. Děti si při těchto hrách přehrávají rytmus a učí se rozumět svému tělu. Je zde harmonie mezi slovy a pohybem. Řeč má určitý rytmus a podle něho se jejich tělo pohybuje. Není to pouze zábava. S dětmi hrajeme podobné hry, abychom je zároveň vychovávali a vzdělávali.

2.6 Múzická a výtvarná umění a hra

Výtvarné umění bylo zpočátku bráno jako řemeslo, a proto mu nebyly přiděleny žádné Múzy. Malířům se dlouho nedostávalo takového uznání jako třeba básníkům. Rozdíl mezi múzickým a výtvarným uměním je zdánlivý nedostatek herního prvku ve výtvarném umění. V múzických uměních je umělecké dílo prováděno. Živým se stává provedením ve formě představení, přednášení a zobrazení. Múzické umění je činnost a jako činnost je vnímáno při každém opakování.“²⁶

Múzická umění jsou ta, jež mají Múzu. Patří sem všechna duchovní a nehmotná umění, jako např. literatura či divadlo. Báseň nelze uchopit, tak jako obraz.

²⁴ HUIZINGA, J.: *Homo ludens*. Vyd. 2., Praha: Nakladatelství Dauphin, 2000, str. 219-220

²⁵ Tamtéž, str. 227

²⁶ HUIZINGA, J.: *Homo ludens*. Vyd. 2., Praha: Nakladatelství Dauphin, 2000, str. 228

Výtvarné umění je omezeno vázaností na hmotu a má i omezené tvarové možnosti. Nemůže si volně hrát jako poezie a hudba. Výjimku tvoří výběr barev, kdy si malíř může hrát s barevnými odstíny.

Tanec stojí na rozhraní. Je muzický i výtvarný. Jeho hlavní prvky jsou pohyb a rytmus, což spadá do muzických umění, ale zároveň je vázán na hmotu. Je prováděn lidským tělem, které má omezené možnosti pohybu., Tanec je výtvarný jako sochařství pouze na okamžik. Žije především opakováním jako hudba, která ho doprovází a ovládá.“²⁷

Výrobky sochařů, stavitelů nebo malířů jsou zcela hmotné. Sochy, obrazy a různé stavby, pokud nedojde k jejich zničení, nám tu zůstávají na stálo. Tyto výtvořy jsou trvalého charakteru. Můžeme se na ně kdykoliv podívat a dotknout se jich. Nezávisí na nějakém předvádění. V archaické kultuře má konkrétní umělecké dílo své místo a určení většinou v kultu. Umělecké dílo je téměř vždy součástí sakrálního světa a je bráno jako něco posvátného.

²⁷ Tamtéž, str. 229

3. Pravidla hry

Vše kolem nás je nějakým způsobem řízeno a ke správnému řízení slouží pravidla. S pravidly se setkáváme v silničním provozu nebo i v lidském chování.

Herní pravidla se od ostatních pravidel liší, protože to jsou pravidla světa. Typickým znakem těchto herních pravidel je napodobování. Pravidla silničního provozu nic nenapodobují. Pokud člověk chce řídit auto, musí se pravidla naučit a dodržovat je. Herní pravidla jsou oproti jiným pravidlům svobodnější. Máme možnost si je sami určit. Dítě hrající si na vojáka napodobuje vojáka skutečného, ale v rámci svých možností si herní pravidla určí samo.

Každá hra disponuje svými vlastními herními pravidly. Je to určitý řád, který se nesmí porušit. Pravidla určují, co má platit uvnitř dočasného světa. Jsou závazná a nezpochybnitelná. Dojde-li k překročení pravidel, svět hry se zhroutí, což znamená konec hry. Hráči porušující pravidla hru kazí., Kdo kazí hru, ničí kouzelný svět, proto je zbabělcem a je ze hry vyloučen.“²⁸

Ten, kdo hru zkazil, učinil buď vědomě nebo také nevědomě. Vědomé porušení nastává tehdy, kdy hráč chce dosáhnout vítězství za každou cenu. Hráči karetních her si dávají různá znamení, aby zmátli protihráče, sportovci berou zakázané látky, které jim dávají více síly. K porušování pravidel patří i úplatky ve sportovních klubech. Jeden podplatí druhého, a zajistí si vítězství.

Hra se dá zkazit i nevědomě. Viníky jsou často lidé do hry momentálně nezasvěcení. Takovým rušitelem se může stát matka dítěte, které si hraje na indiána. Dítě se v této chvíli nachází ve svém fiktivním světě, kde skutečný svět nebere na vědomí. Představuje si, že je Vinnetou velký náčelník. Hra je zkažena ve chvíli, kdy matka zavolá na dítě jeho pravým jménem a řekne mu, ať si jde uklidit pokoj. Dítě reaguje slovy, že momentálně je Vinnetou a ten žádný pokoj nemá.

Pokud někdo hraje falešně, pouze hru předstírá, ale jeho prohřešky jsou hrací společností odpouštěny. Společnost hráčů obvykle existuje i po skončení hry. Herní pravidla hry jsou i v oblasti estetiky. V malířství platí zákony perspektivy, které jsou souborem konvencí. Zahrnují zvyklosti, které se dlouhým užíváním jeví jako přirozené. V hudbě nalezneme pravidla harmonie, v básnictví s pravidly prozódie a metra.

Svá omezení pravidly má i sochařství, divadlo a choreografie. Pokud malíř bude malovat bez perspektivy, básník psát bez rýmu a rytmu, nehraje se již podle pravidel. Stejně jako ve hře platí pravidla i v umění, jedině když jsou respektována. Popření pravidel zároveň znamená navrhnout příští kritéria nového výkonu, nové hry, novou sbírku zákonů.

²⁸ HUIZINGA, J.: *Homo ludens*. Vyd. 2., Praha: Nakladatelství Dauphin, 2000, str. 23

Všechna obecná i herní pravidla mají určitý systém. Určují nám, co je a co není dovoleno. Pokud se pravidla poruší, objevuje se trest.

Při porušování obecných pravidel, jako jsou pravidla silničního provozu dostáváme pokuty nebo po spáchání trestného činu nám hrozí vězení. Škála trestů je velmi široká i v porušení herních pravidel. Nejlehčím trestem je právě ukončení hry a návrat do reality. V závažných případech jako je doping, úplatky, podvody a nečestné jednání, hrozí zákaz činnosti. V okruhu hazardních her, kde jde o velké finanční obnosy, falešní hráči bývají potrestáni i fyzickým napadením.

Jak už bylo řečeno, hlavním znakem herních pravidel je napodobování. Napodobování se objevuje například při hrách s panenkami, na četníky, zloděje atd.

Tento typ her se uskutečňuje na základě volné improvizace a jejich kouzlo spočívá v tom, že každý hráč je v nějaké roli. Člověk se stává někým jiným. Pravidla jsou nahrazena stavem „jako by“ a jedná se o hru spočívající v napodobení života. Hráč by těžko vymyslel a dodržel nějaká pravidla, která nejsou obsažena v realitě, zato však hru provází vědomí, způsob chování při ní je předstíráním, prostou mimesí. Hry se pravidly nevyznačují a jednoznačně nepaří do oblasti fikce. Buď mají pravidla, nebo patří do oblasti fikce.²⁹

Před začátkem každé hry je nutné si pravidla ujasnit, aby nedocházelo k případným nedorozuměním. Každý hráč má mít jasno, kde je jeho místo a co je jeho úkolem. Na změnu podmínek během hry by se neměl brát zřetel. Ovšem existuje výjimka, kterou uvedl Fink. Herní pravidla se v průběhu hry mohou změnit pouze se souhlasem všech hráčů. Když bude alespoň jeden hráč proti, pravidla zůstávají stejná jako na začátku. Pokud by přeci jen došlo ke změně, tento hráč bude poškozen.

²⁹ CAILLOIS, Roger. Hry a lidé: maska a závrať. Vyd. 1. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, str.

4. Klasifikace her

První klasifikaci her uvedl Huizinga. Jejím smyslem je odlišit různé formy her, aby nesplývaly v jeden celek. Každá hra má jiná pravidla a jiný řád. Huizinga rozlišuje hry agonální, aleatorické a mimikry.

Klasifikaci her dále rozvinul Caillois, který hry dělí podle toho, jaký ze silných pudů a potřeb člověka uspokojuje. Huizingovu klasifikaci rozšířil o herní typ *ilinx*. Podle Caillosovy klasifikace se hry dělí na čtyři základní kategorie, Agón, Alea, Mimikry a Ilinx. Toto rozdělení spočívá v tom, zda převažuje princip soutěže, náhody, chování, „jako by“ nebo závratí. Všechny jsou terminologicky zakotveny v herní sféře. Do Agónu patří soutěživé hry jako např. fotbal, do aley hry, jejichž výsledek je založen na náhodě. Do kategorie mimikry zařazuje hry, jejichž principem je hraní si na něco. Ilinx můžeme pozorovat při pohybech vyvolávající závratě, ztrátu vědomí nebo ztrátu orientace.

Svět hry je tak rozdělen do čtyř kvadrantů, z nichž v každém vládne jeden hlavní princip. V každém kvadrantu jsou hry stejného druhu. Navíc se ještě hierarchizují podle stejného pravidla a v určité posloupnosti.

4.1 Agón

Jedná se o skupinu her projevující se jako soutěže v podobě zápasu, kde jsou vytvořeny rovné šance pro soupeře. Rivalita je vždy zaměřena na jednu určitou vlastnost. Vítěz se musí projevit jako ten nejrychlejší, nejsilnější a nejlepší v určitém výkonu.

Mezi sebou soupeří většinou dva jednotlivci nebo dvě mužstva. Nalezneme to například u tenisu nebo fotbalu. O vítězství také může usilovat neurčitý počet hráčů, což je např. při běžeckých závodech. Také sem patří hry se stejným počtem herních prvků jako jsou figurky v šachách nebo koule při kulečnicku.

Hráč je motivován touhou vyniknout. Agonální hry předpokládají soustředěnou pozornost, náležitý trénink, velké úsilí a vůli k vítězství. Předpokladem je i výdrž a kázeň. Hráč se musí spoléhat pouze na své vlastní schopnosti.

„Agonální hry tak představují osobní zásluhy v čisté formě a slouží právě k tomu, aby je předvedly.“³⁰

Pokud hráč chce v těchto hrách vynikat a být nejlepší, musí předem trénovat. Před začátkem hry mají všichni účastníci stejné podmínky a stejné šance na vítězství, ale záleží pouze na jedinci, jak se na daný závod připraví.

³⁰ CAILLOIS, Roger. Hry a lidé: maska a závrať. Vyd. 1. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, str. 36

4.2 Alea

Alea znamená latinský název pro hru v kostky a označuje hry, jež jsou v protikladu k hrám agonálním. Protivníkem hráče je v tomto typu her osud. Vítězství je založeno na štěstě hráče. Nenajdeme zde žádného protihráče, jak tomu bylo v agonu. Patří sem hry typu loterií nebo karetní hry. Jedinou motivací je naděje na příznivou náhodu.

„Alea, kostka, označuje a oznamuje, zda je osud hráči příznivý.“³¹ Účastníci těchto her jsou zcela pasivní. Své tělesné a inteligenční schopnosti netrénují.

„Veškerá péče, která byla při organizaci agonálních her věnována vyrovnání šancí soupeřů, je při organizaci her typu alea vynaložena na přepečlivém vyvážení rizika a zisku.“³² Rizikem hráče je to, co do hry vsadí.

Alea odmítá práci, trpělivost, zručnost, kvalifikaci, eliminuje profesionální hodnoty, pravidelnost a trénink. Ze strany hráče je vyžadován přesně opačný postoj, než tomu bylo v agonálním typu, kde je vše v rukou hráče. Zde záleží úplně na všem, na nejmenším náznaku detailu, který bývá hned pokládán za nějaké znamení nebo varování.

Princip alea znamená vzdání se vlastní vůle, odevzdání se osudu. Některé hry jako např. domino, triktrak, karetní hry kombinují oba principy. To, jaké karty si hráč zrovna vytáhne, řídí pouze náhoda. Dále pak hráči karty různě kombinují, ale žádný z nich neví, co spoluhráči v daný moment vyloží.

Funkcí her alea je, aby si všichni hráči byli rovni před verdiktem náhody.

Alea i agón mají společné to, že jsou pokusem o nahrazení běžného chaosu každodenní existence dokonalými situacemi. Dokonalými situacemi máme na mysli to, když je role zásluhy a náhody přehledná.

Některé společné znaky agónu a alei spatříme např. u karetních her. Tyto hry vyžadují nejméně dva protihráče. Jedná se rovněž o soutěž, kde jsou rovné podmínky pro všechny hráče.

Rozdílnost typu agón a alea je patrná v porovnávání tenisu a rulety. Tenis patří do kategorie agón a ruleta do alea. Hráči tenisu musí hodně trénovat, aby se stali úspěšnými. Jejich motivací je být lepšími než soupeři. Čím více budou zlepšovat svoji kondici a vytrvalost, jejich výsledky budou stále lepší. Oproti tomu hráči rulety nepotřebují žádný trénink. Při hře nevykládají žádnou námahu a ani není potřeba být zručný. Hráči spoléhají pouze na přízeň osudu a výsledek je dán náhodou.

³¹ CAILLOIS, Roger. Hry a lidé: maska a závrať. Vyd. 1. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, str. 38

³² Tamtéž, str. 38

4.3 Mimikry

Tato herní kategorie odpovídá potřebě úniku ze světa tím, že změníme sami sebe. Je to hraní, „na něco“. Můžeme si hrát na zpěváka, kuchaře, doktora atd. V době tohoto hraní ztrácíme vlastní identitu, převtělujeme se do jiných postav nebo předmětů a ocitáme se ve fiktivním světě.

My sami se stáváme tzv. iluzorní postavou a od toho se také odvíjí naše chování. Člověk zapomíná na svou vlastní osobnost, věří a přesvědčuje i druhé, že je někým jiným. Takový člověk se schovává pod maskou.

Tento typ je pozorovatelný již u dětí, které se snaží napodobovat dospělé. Každé dítě má nějakou oblíbenou hračku, která představuje zmenšený model něčeho, co běžně užívají dospělí. Patří sem například autíčka, traktory, nádobíčko, panenky, zbraně, vláčky atd. Holčičky si rádi hrají na maminky, prodavačky, kuchařky a chlapečkové zase na vojáky, detektivy, kovboje, apod.

Dítě zaujaté do některé z těchto her nacházející se ve svém fiktivním světě nevnímá skutečnou realitu. Spatřit to můžeme tehdy, když si chlapeček hraje na traktoristu a zasévá imaginární pole. Jen on ví, kde právě zasel. Pokud mu do toho místa stoupne nic netušící osoba, chlapeček se na něho může rozhněvat a pokárat dotyčného za poškození právě zasetého pole.

S tímto typem hry se každý z nás setkává denně a ani si to neuvědomujeme. V dnešní moderní době si nedokážeme představit život bez televize, kde se objevuje řada seriálů, v nichž hraje spousta herců. Někteří herci jsou s danou postavou ztotožňováni i v reálném životě. Jako příklad můžeme uvést herce pana Chudíka. Ten ztvárnil lékaře v seriálu Nemocnice na kraji města a díky tomu dostával dopisy, aby poradil pacientům s jejich nemocemi. I mnoho jiných herců potvrzuje, že jsou na ulicích často oslovováni jako postavy, jež právě hrají. Je to důkaz dobře odvedené práce.

Do herního typu mimiker patří i maškarní bály. Ve světě dospělých jde hlavně o skrytí své identity vůči ostatním. U dětí je hlavním cílem nejkrásnější a nejoriginálnější maska.

Mimikry se uplatňují i ve sportu, ovšem nositelem nejsou sportovci, nýbrž diváci. Moment mimikry vytváří již samotná identifikace se závodníkem. Můžeme to porovnat k momentu, kdy se čtenář vžívá do hrdiny románu nebo divák do role hrdiny filmu. Různé turnaje či zápasy, jako jsou cyklistické závody, turnaje v boxu nebo fotbalové utkání, představují rovněž nějaké divadlo. Objevují se zde také typické kostýmy a každý sport má i své rituály. Například každý fotbalový nebo hokejový klub má své dresy a rituálem mohou být povzbuzující pokřiky nebo ceremoniály na počest vítězů. Každý zápas v sobě skrývá napětí a upoutává diváka, který je zvědav na konečný výsledek.

Tento princip s sebou nese všechny charakteristické rysy hry. Jedná se o svobodné činnosti. Každý jedinec má právo zvolit si činnost dle své libosti a vůle. Respektuje se vymezený čas a prostor. Sledujeme-li nějaké utkání nebo závod, hráči mají svůj vyhrazený herní prostor, který nesmí překročit, jinak by nastal nějaký postih.

Pro hru je nejdůležitější její svoboda, ale hra nás zároveň pohlcuje a spoutává. Člověk se na hře může stát závislým a hra v této podobě už svobodná není. Člověk je hrou natolik ovlivněný, že zapomíná na skutečnou realitu a nedocházejí mu následky, které herní závislost přináší. Herní závislost je například u herního typu alea, kdy člověk stále věří v přízeň osudu.

Caillouis oproti Huizingovi tuto klasifikaci her dále rozvíjí o další herní typ ilinx.

4.4 Ilinx

Caillouisovým posledním typem her jsou hry, které způsobují závratě. Spočívají v pokusu potlačit na nějakou dobu stabilitu vnímání a vnutit lidskému vědomí určitý druh slasti působícího zmatku. Jde o to, aby se hráč oddal určité křeči, transu nebo omámení, které mají schopnost vytlačit realitu.

Každé dítě má prostředek, který ho uvede do pocitu osvobození od všední reality. Příkladem může být to, když se dítě neustále točí kolem své osy. Slastí mu je neudržení rovnováhy po zastavení. Další činnosti, jež mohou přinášet rozkoš, jsou například křičení ze všech sil, seběhnutí svahu, sklouznutí se na tobogánu, vození se na rychle se točícím kolotoči nebo zhoupnutí se na houpačce, která vyletí dost vysoko.

Také sem patří zážitky vyvolané tělesnými praktikami jako jsou akrobatické prvky nebo jakýkoliv zrychlený pohyb. Souběžně existuje závrat' v morální rovině spojující se s rozvracením nějakého řádu. U dětí se to projevuje při hrách jako je „slepá bába“, „všechno lítá, co peří má“, při skákání přes kozu, kdy se tyto hry můžou strhnout ve rvačku.

Dospělí lidé si stavy omámení dopřávají díky opojení alkoholem a řadou tanců od valčíku až k tancům, v nichž se přemrštěně gestikuluje a kde tanečníci vytvářejí takové pohyby, že se až svíjejí v křeči. Stejný požitek pociťují při extrémních rychlostech, jakou zažívá například lyžař, motocyklista nebo řidič otevřeného auta. Tento stav lidé nacházejí i na různých atrakcích na pouti nebo v zábavných parcích.

Podstata her působící závrat' spočívá ve snaze vyhledávat specifické zmatení organismu, chvilkovou paniku smyslů, která se právě slovem závrat' označuje.³³

³³ CAILLOIS, Roger. Hry a lidé: maska a závrat'. Vyd. 1. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, str. 40-45

4.5 Paidia, ludus

Zde končí inspirace Huizingou a Caillois rozděluje hry uvnitř jednoho typu na spontánní část a na část institucionální, čímž provádí jinou klasifikaci. Tato klasifikace se odehrává na principu, že uvnitř jednoho herního typu se může odehrávat něco jiného. Institucionalizováním hry se hra může obrátit ve svůj opak. Hra už není hrou svobodnou, ale je závislostí. To je něco, co Huizinga ve své klasifikaci nezmiňuje. Herní typ agón se přemění například v násilí, alea v pověřčivost, mimikry v odcizení a ilinx v závislost na drogách.

Toto Cailloisovo rozdělení hry má dvě oblasti nazvané paidia a ludus. Do paidie patří hry, kde se uplatňuje improvizace a nenucená radost. Na druhém pólu stojí ludus, kam zařazujeme hry rozvíjející morální a intelektuální hodnoty určité kultury.

„Paidia je stav každého šťastného vzrůstání, které je vyjádřeno spontánním a nezávazným neklidem, proplánovanou a nenucenou reakcí, přičemž povaha improvizace a absence řádu jsou tu podstatným, ne-li jediným důvodem existence jevu.“³⁴

U dětí je tento stav patrný, když si hrají se svou bolestí, která je fyzická, přiměřená a kontrolovatelná. Psychickou bolest si samo vyvolá a z vlastní vůle ji může zastavit. V pozdějším věku dítě rádo uzavírá sázky samo se sebou nebo s kamarády. Sázky jsou typu, kdo bude výkonnější. Dále sem patří hry zdatnosti.

Uspokojení z překonání obtíží je impulsem pro vznik her, jež vyhovují aspektu ludus. Tento aspekt nalézáme v různých kategoriích. Výjimku tvoří pouze kategorie spočívající na náhodě. Od her typu agón se liší tím, že se neobjevuje rivalita, vzájemné soupeření, ale bojuje se s překážkou. Patří sem hry manuální jako diablo nebo jojo. V těchto typech jsou překážkou fyzikální zákony. Možnosti tohoto aspektu jsou takřka nekonečné.

Další skupinu her spadající do ludus jsou ty, ve kterých se uplatňuje kalkul a kombinační schopnosti. Sem můžeme zařadit například hrací automaty. Mezi nejčistší a nejrozšířenější variantu her aspektu ludus jsou hry, u nichž nepotřebujeme žádné pomůcky. Patří sem hry, kde zapojujeme náš intelekt, vědomosti a logické myšlení.

Ludus je schopen se pojit s typy agón, alea i mimikry. Pokud se objeví nějaká nová kombinace, hráč je dále motivován a snaží se překonat sám sebe. Nové kombinace přinášejí pokrok, s nímž se hráč může pochlubit okolí. Kombinaci ludus s herním typem alea nalezneme při vykládání karet, kdy se výsledek dá nepatrně ovlivnit, ale o výsledku samozřejmě rozhoduje náhoda. Spojitost aspektu ludus s typem mimikry je např. u stavebnic, kdy si děti vytvářejí různé modely automobilů, letadel a jiných strojů. Nejlepším příkladem tohoto spojení jsou divadelní představení, protože z principu

³⁴ Tamtéž. str. 49

mimikry činí umění bohaté na rafinované techniky a složité prostředky. V tomto spojení ludu a mimiker, může hra prokázat, jak je přínosná pro kulturu.

Ludus sám o sobě zůstává něčím neúplným, něčím co slouží pro zahnání nudy. Stále je v pozadí přítomen vliv agonálního principu. Podle Cailloise existuje jeden ludický rys, který má původ v ustavičně přítomném přeludu agonálních ambicí, a tím je značná závislost na módě.³⁵

Stejně jako vše kolem nás podléhá módě, tak to platí i u her. Některé hry se objevily a rychle zmizely. Dnes jsou stále populární křížovky a v poslední době se velkým hitem stalo sudoku. Mezi mladými lidmi je velmi populární hra Activity. Hráči jsou rozděleni do skupinek a soutěží mezi sebou v kreslení, pantomimě nebo vysvětlování slov. V pantomimě nalezneme prvek mimiker. Daný hráč se musí vžít co nejvěrohodněji do předváděné role, aby to jeho spoluhráči uhodli v omezeném časovém limitu. Tato hra, nejen že je zdrojem odpočinku a zábavy, navíc ještě rozvíjí slovní zásobu a kreativitu.

³⁵ CAILLOIS, Roger. Hry a lidé: maska a závrať. Vyd. 1. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, str. 48-54

5. Zkáza her

Roger Caillois rozvinul Huizingovu typologii her a zároveň provedl její kritiku. Ukázal, že hra se může změnit i v něco nebezpečného., Svět hry je s reálným světem v příkrém protikladu a hra je aktivita, která se bytostně distancuje od reality. Jakýkoli kontakt s běžnou životní realitou přináší zkázu a ohrožuje samu podstatu hry.³⁶

Hra je činnost, která má mnoho variant a díky této velké variabilitě je schopna se proměnit v činnosti negativní.

Co způsobuje tuto změnu? Nejčastěji to bývá porušení pravidel. Při překročení jasně daných norem a pravidel se hry změní do odlišných a nečekaných variant. Forma a svoboda hry se vytratí a zůstane pouze tyranský a nutkavý psychologický postoj. Existují čtyři distinktivní psychologické postoje, které ovládají hry. Jako první postoj se uvádí ctižádost zvítězit díky vlastní zásluze v soutěži, která má pevná pravidla, což představuje herní typ agón. Druhým psychologickým postojem je vzdání se vlastní vůle ve prospěch úzkostného a pasivního čekání na výrok osudu – alea. Další postoj je spojen s herním typem mimikry, který je charakterizován jako chuť vzít na sebe cizí osobnost. Posledním postojem je vyhledávání závratí, což autor spojuje s ilinx. V agonálních hrách se hráč spoléhá pouze na sebe a překonává se. Naopak ve hrách typu alea spoléhá na vše možné, jen na sebe ne. U kategorie mimikry si hráč představuje, že je někým jiným a zároveň si vytváří fikční svět. U ilinx uspokojuje hráč svou touhu porušit stabilitu a rovnováhu vlastního těla a také vyprovokovat zmatek ve vlastním vědomí.³⁷

Podle Cailloise, když dojde k nákaze reálným světem a když jsou veškeré herní konvence porušovány, tak každé ze základních kategorií her bude odpovídat jedna zvláštní zvrácená podoba, vyplývající z absence zábran a ochranných faktorů., To, co bylo ve hře požitkem, se mimo herní hranice stává fixní ideou. Co bylo únikem, stává se povinností, co bylo zábavou, se stává vášní, posedlostí a zdrojem úzkosti.³⁸ Tak svět hry propadá zkáze. Na vině je nákaza reálným světem.

Co je nákaza reálným světem? Autor tím má namysli situaci, kdy prvky reálného světa, jako je povinnost, závislost nebo nesvoboda, pronikají do svobodného, bezstarostného světa hry. Svět hry se přeměňuje ve svět obyčejného života. Hráč už nehraje pro své potěšení, ale ve hře vidí zisk a hra se pro něho stává povinností.

Pro agonální hry je zvrácenou podobou touha po moci, násilí a úskočnost. Rivalita se mezi soupeři projevuje ve velké míře. V této fázi nejde už pouze o dobrý pocit

³⁶ CAILLOIS, Roger. Hry a lidé: maska a závrať. Vyd. 1. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, str. 63

³⁷ Tamtéž, str. 64

³⁸ Tamtéž, str. 64

z vítězství, ale objevuje se i touha mít nad soupeřem nějakou moc a převažovat ho. Aby se toho dosáhlo, hráči v průběhu hry užívají negativní prvky, jako jsou například rvačky. Dnes to můžeme vidět třeba při hokejovém zápase, kdy se hráči faulují a občas se strhne i nějaká rvačka. Hráči, co rvačku vyprovokují, si chtějí zajistit určitý respekt a soupeře zastrašit. V těchto momentech jsou porušována pravidla hry a rozhodující slovo mají rozhodčí. Jejich rozhodnutí, i když bude nespravedlivé, se musí respektovat.

Dalším příkladem můžou být projevy fotbalových fanoušků, kteří jsou schopni narušit i průběh celého zápasu. Dnes a denně slyšíme ve zprávách o fanoušcích, co způsobují nemalé škody na stadionech a v neposlední řadě si odnášejí i různá zranění. Rivalita tedy není pouze mezi hráči, ale přenáší se i na příznivce daného týmu.

„Zkáza principu agón začíná tehdy, není-li už žádný soudce ani žádná instance uznávána.“³⁹ Reálný svět, který je příčinou zkázy zde představují charakterové vlastnosti samotného hráče a v případě fanoušků to je vliv okolí, jež ho s sebou strhává. Fanouškům dav zaručuje částečnou anonymitu. Chová se tak, jak by se normálně nechoval.

Herní typ alea se promění do podoby hazardu, gamblerství, astrologie a pověřivosti.

Pro hazardní hry nastává zkáza principu, když hráč přestává respektovat náhodu. „Náhodu přestane pokládat za neosobní a nestranný zdroj bez srdce a bez paměti, za čistý mechanický efekt zákonů, které vládou při rozdělení šancí. Pro hráče, který se odevzdává do rukou osudu, je skutečným pokušením výrok předpovědět, nebo si vyprosit přízeň vyšších sil.“⁴⁰

Hráč se začíná opírat o něco, co ho přesahuje. Jsou to různá znamení a zázračné jevy, v nichž hledá předpověď úspěchu nebo smůly. Důležitou roli mají talismany fungující jako ochrana před případným neúspěchem či naopak slouží k přivolání štěstí. Hráči je buď nosí při sobě nebo na ně alespoň myslí. Talismany mají mnoho podob. Mohou to být různé plyšáky, kameny, přívěšky aj. Používá je i řada vrcholových sportovců. Bývají to často dárky od blízkých osob či fanoušků. Talismanem se stává i věc, jež hráč měl při sobě nevědomě a svou hru vyhrál. Od této chvíle je pro něho tato věc nepostradatelná.

Nedílnou součástí jsou i sny, v nichž se hráčům zjeví nějaká předtucha. Ve snech se mohou objevit například výherní čísla. Existují i případy, kdy hráči přistupují k samotnému čarování.

Někteří hráči se řídí podle horoskopu. Ten vychází každý den a hráč má možnost si přečíst, co ho v ten den čeká a čemu se vyvarovat. Někdy se zde uvádějí šťastná čísla

³⁹ CAILLOIS, Roger. Hry a lidé: maska a závrať. Vyd. 1. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, str. 65

⁴⁰ Tamtéž, str. 66

nebo šťastné dny. V tyto dny je vhodné si například vsadit sportku nebo si koupit nějaký los se šťastným číslem. Tvůrci horoskopů mají texty k jednotlivým znamením pečlivě promyšlené. Vždy si z toho můžeme vybrat, co na nás bude sedět. Většina populace na to nevěří, ale rádi si to přečteme. Řada lidí hledá odpovědi na své otázky i u kartářek. Kartářky lze navštívit osobně, nebo v dnešní době se s nimi dá spojit i pomocí médií.

Hráče mohou ovlivnit i pověry jako je pátek 13., přeběhnutí černé kočky přes cestu, což nevěští nic dobrého. V těchto případech si pověřivý hráč jistě nevsadí.

Mezi věštěním a hazardními hrami existuje řada souvislostí. Nejpatrnější je existence stejných karet sloužících hráčům k pokoušení štěstěny a kartářkám, aby předpovídaly budoucnost.

Nejzávažnějším projevem zkázy herního typu alea je gamblerství a hazard, kdy hráči jsou už na hře závislí. Hra v této podobě už nefunguje jako zdroj odpočinku či zábavy, ale pro hráče se stává nezbytně nutnou a životně důležitou. Jedná se převážně o hry, při nichž jde o peníze. Závislost začíná v době, kdy hráč nejprve vyhrává, ale po nějakém čase se štěstí od něho odvrátí, ale on stále věří ve výhru v příští hře. Tato závislost je velmi nebezpečná, protože hráči se rázem může změnit celý život. Mezi hazardní hry patří hry o peníze.

Zkázu herního typu mimikry představuje lež, rozdvojení osobnosti, odcizení a zmatení mysli. Výsledkem hry není prohra, ale prohrou je míněno přistoupení na danou hru. Z této hry není návratu. Znamená pokoušení podlehnout představě, že člověk si pravidla své hry určuje libovolně sám.⁴¹

Hra typu mimikry přestává být zábavou, když se stává nutnou pro přežití. Objevují se překážky, problémy a tato hra se stává prací. Pro profesionální herce je divadelní představení nebo účinkování v televizním pořadu předstíráním, ale zároveň je to jejich zdroj obživy. Tuto práci musejí vykonávat i když už hra v tomto podání není zdrojem jejich odpočinku, uvolnění, svobody a zábavy. Úloha herce je přesně vymezena délkou představení a rozsahem jeviště. Konec hry signalizuje potlesk diváků, jež neslouží pouze jako pochvala. Po skončení hry se herec převlékne a stává se opět sám sebou. Čekají ho další povinnosti a problémy skutečného světa.

Ke zkáze herního typu mimikry dochází i ve chvíli, kdy se herec natolik ztotožní s postavou, kterou hraje. Jeho osobní identita se ztrácí a dochází k rozdvojení osobnosti a odcizení.,, Odcizení se vynoří v důsledku skrytě působícího neodbytného puzení. Dochází k němu tam, kde neexistuje vědomí jasného oddělení mezi snem a skutečností. Tehdy, jakmile si nějaká osoba začne ve svých představách brát na sebe druhou osobnost, chimérickou, ale panovačnou, nárokuje si přemrštěná práva vůči realitě, která je s ní

⁴¹ PELCOVÁ, N.: Vzorce lidství: filosofie o člověku a výchově. Vyd.1. Praha: ISV, 2001, str.134

nutně neslučitelná. Přichází okamžik, kdy pomatený člověk,,, aliené – ten, který se stal jiným, kdo se zmátl v osobě – zoufale usiluje popřít, podřídít si nebo zničit tu příliš odolnou dekoraci reality, jež ho irituje a je pro něho nepřijatelná.“⁴²

Podle Cailloise tedy k odcizení dochází ve chvíli, kdy si hráč spojuje svět reálný i svět fiktivní. Nevidí v tom žádný rozdíl. Hráč stále ve svém vědomí zůstává tou osobou, v níž se v průběhu hry nacházel. Tato osoba je ovšem v rozporu s reálným světem, protože si vůči němu klade podmínky odporující reálnému světu. Takto postižený hráč skutečnou realitu odmítá.

V principech agón, alea a mimikry dochází k deviaci v důsledku nákazy normálním životem, nikoliv na základě intenzity hry. Instinkt, který hru řídí, se vylíje z přesně vymezeného času a místa, bez ohledu na předem dané autoritativní konvence. Hru můžeme hrát podle své vůle, vybějet se do extrémů, riskovat celý majetek a dokonce i život, ale musíme mít schopnost to včas zarazit a umět se vrátit do normálních podmínek, tam, kde pravidla hry už více neplatí.⁴³

Zkázou pro poslední herní typ ilinx je alkoholismus, drogy, počítačová nebo televizní závislost. Hráč si vytváří svůj vlastní virtuální svět.

Oproti předešlým typům, je závrat' ze života prakticky vyloučena. Je navíc neodmyslitelná od nebezpečí smrti. Caillois jako příklad uvádí atrakce na poutích, které jsou přímo určeny k umělému vyvolání závratě. Na těchto atrakcích by mělo být vyloučeno jakékoliv riziko nehody, ale k nehodám přesto dochází.

„Extrémního stavu fyzické závratí je těžké dosáhnout i nebezpečné zakoušet. Proto má-li stav ztráty orientace vědomí či vnímání expandovat do každodenního života, musí na sebe vzít podoby velmi se lišící od závratí vyvolávajících pout'ových atrakcí, strojů na kroužení, rychlost a pády v uzavřeném a chráněném mikrosvětě hry.“⁴⁴

Poutě svou atmosférou patří do světa hry. Atrakce způsobující závratě odpovídají definici hry. Jsou krátké, přerušované, nesouvislé, propočítané stejně jako třeba hra karetní. Atrakce jsou také navíc nezávislé na reálném světě. Vše končí zastavením stroje. Člověk je na krátkou chvíli omámen a posléze se opět vrací do reality.

K tomu, aby závrat' byla přítomna v každodenním životě, je třeba chemických účinků. Napomáhají k tomu drogy a alkohol. Závrat' už není oddělena od reality, ale v realitě se rozvíjí. Opilý člověk má problémy se svou stabilitou a jeho pohyby jsou

⁴² CAILLOIS, Roger. Hry a lidé: maska a závrat'. Vyd. 1. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, str. 69

⁴³ Tamtéž, str. 70

⁴⁴ CAILLOIS, Roger. Hry a lidé: maska a závrat'. Vyd. 1. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998, str. 70

značně nekoordinované. V tomto stavu zapomíná na všechny své problémy a cítí se zcela svobodný. Když vrcholné opojení odezní, působení neustává. Dochází k postupné ale trvalé změně organismu. Člověk je nucen se k pití stále vracet a objevují se i stavy úzkosti. Neustálá potřeba závratí pomocí chemických látek je protikladem hry.

Hra v této chvíli ztrácí svůj smysl. Tyto látky se stávají návykové a se stoupající závislostí až nebezpečné. Člověk se nachází ve fiktivním světě, kde je oproštěn od všední reality. Má zde pocit bezpečí a nic ho netíží. Tento pocit je pro něho osvobozující. Rázem se mu změní i pořadí životních hodnot. Na prvním místě pro něho bude způsob obstarávání si těchto látek jakýmkoliv způsobem. Často i nelegální cestou. V tomto okamžiku se už nejedná pouze o zkázu hry, ale zároveň i o zkázu samotného hráče. Předávkování drogami způsobí i smrt. Bohužel existuje velmi malá naděje, že se ze závislosti dostane. Záleží pouze na jeho vůli, zda je ochoten se návykových látek vzdát a svěřit se do rukou odborníků.

6. Hra a kult

Doposud jsem se zabývala hrou v pojetí Huizingy a Cailloise. V této části se budu věnovat hře ze zcela z odlišného pohledu. Nejprve popíšu, jak se na hru dívá Eugen Fink a zaměřím se u něho na hru v pojetí kultu. Porovnáím, jak kultickou hru vnímá Huizinga a jak Fink. Huizinga za kultickou hru považuje posvátný obřad, který něco předvádí. Fink kultickou hru spojuje s démony a tajemnými silami.

6.1 Výklad hry Eugena Finka – hra jako fenomén

Eugen Fink se na začátku své knihy *Hra jako symbol světa* táže zda, je hra vůbec důstojným předmětem filozofie. Nahlíží na ni v souvislosti s celkem světa. Svět je ve hře vyjádřen symbolicky.

Lidský život je utvářen vážnými fenomény, kdežto hra se nám zprvu jeví jako fenomén okrajový. Důvodem je její protiklad k lidské vážnosti, starosti a práci., Hra se jeví jako nevážnost, nezávaznost, jako dočasné uvolnění životního napětí.⁴⁵

Eugen Fink rozlišuje hru dětí i hru dospělých. Pro dospělé je hra omezenou hodnotou a slouží k oddechu., Právě tím, že hra představuje prostředek k uvolnění, je přijímána do služeb fenoménů, k nimž ji jinak odmítavě vymezujeme. Hra jako hra se však bere vážně.⁴⁶ V dětství je hra důležitým prvkem a stojí v samém centru života. Během dospívání se hra ze života postupně vytlačuje a je nahrazována jinými fenomény jako je například vzdělání, přátelství nebo spokojený život.

Může být tedy hra důstojným předmětem filozofie? Lidská hra je fenomén, s nímž se neustále setkáváme. Každý člověk má s hrou své zkušenosti, protože si už někdy hrál. Navíc během života pozoruje hru dětí a zvířat. Hra zvířat se dá ale pozorovat pouze zvnějšku. Nejsme schopni do ní zcela proniknout, protože jsme si tím neprošli. Zato hře dětí rozumíme dokonale. Hru díky tomuto porozumění a zkušenosti není možné popřít. Lidskou hru oproti hře světa lze za fenomén považovat., S kosmickou hrou se nikdy nelze setkat, aby se mohla potvrdit jako objektivně se vyskytující dění.⁴⁷ Eugen Fink říká, že hra světa je nejprve myšlenka. Samotný pojem myšlenka s sebou nese řadu dalších otázek. Hru světa tedy označuje ne jako fenomén, nýbrž jako spekulativní myšlenku. Hra světa naznačuje cestu myšlení.

Lidská hra je podle Finka fenomén, protože je všem známá a v životě člověka běžná. Hraní znamená dočasné uvolnění. Dospělí pozorují své děti a přitom obdivují jejich dětskou fantazii, volnost a bezstarostnost. I v životě dospělých známe různé podoby

⁴⁵ FINK, E.: *Hra jako symbol světa*. Vyd. 1., Praha: Český spisovatel, 1993, str. 21

⁴⁶ Tamtéž, str. 21

⁴⁷ Tamtéž, str. 29

her vyplňující jejich volný čas a poskytující zábavu. Fink uvádí momenty hry ve sportu, flirtu, odvážných činech, divadle a médiích.,, Známost fenoménu hry je nesporná, široká a mnohotvárná, zahrnuje nesmírné bohatství forem a struktur.“⁴⁸ Přesto ale říká, že nejsme schopni toto vědění o hře jako fenoménu jasně převést do nějaké výpovědi a vědění přesně zformulovat.

„ Hra je v jistém bytostném smyslu schopna znázornit výklad toho, co a jak je filosofie.“⁴⁹ Eugen Fink na otázku, zda hra je možným a důstojným předmětem filosofie odpovídá kladně. Hru tedy lze považovat za předmět filosofie. Hra totiž představuje možné téma. Otázka, kterou tazající položí, nemá v sobě nic problematického a je rovněž tématem důstojným, protože ve hře se otvírá souvislost člověka a světa.⁵⁰

Podle Finka k tomu, abychom porozuměli hře, musíme znát svět a naopak, chceme-li porozumět světu jakožto hře, musíme poznat svět. Svět se ukazuje prostřednictvím hry jako symbolu, ale sám o sobě symbolem není.

Fink se táže i po vážnosti a nevážnosti hry. Hravost je kategorií nevážnou, protože se uskutečňuje na principu,, jakoby“ bez závaznosti a povinnosti. Naopak lidské jednání za vážné považujeme. Každý lidský úmysl má nějaký účel, smysl a cíl. Hře tyto aspekty chybí. Volný čas vyplňujeme libovolnou hrou, která nám nic nepřináší. Nevážnost hry se nejvíce projevuje u herců hrajících různé role.

⁴⁸ FINK, E.: *Hra jako symbol světa*. Vyd. 1., Praha: Český spisovatel, 1993, str. 31

⁴⁹ Tamtéž, str. 34

⁵⁰ Tamtéž, str. 34

6.2 Kultická hra v pojetí Huizingy

Kult znamená nějaké předvádění, dramatická představení, zobrazení, které zastupuje realitu. Objevuje se řada symbolů a rituálů. Spojuje se s posvátnými oslavami koloběhu přírody.

Huizinga zde cituje Lea Frobenia, který tvrdí, že lidstvo hraje přírodní řád tak, jak si ho uvědomilo. Lidstvo si nejdříve uvědomovalo jevy rostlinného a zvířecího světa. Až později si začalo uvědomovat časový a prostorový řád. Nakonec tento řád jsoucna vyjádřilo posvátnou hrou. Ve formě kultovní hry se také obráží i řád samé společnosti.

Frobenius odmítá to, že hravost je vrozeným instinktem, ale je toho názoru, že hravost pochází z uchvácenosti. „Zážitek života a přírody, který ještě nedospěl k vyjádření, se u pravěkého člověka projevuje pocitem uchvácení.“⁵¹ Podle jeho výkladu hra slouží ke zpřítomnění, realizaci a předvedení kosmického dění. Hra má pro něho účel kosmického uchvácení a dramatizace je až druhotná. Podle Huizingy je naopak důležité to, že jde o hru. Je to hra v podobě mimiker – nápodoby. Nápodobou se člověk účastní posvátného aktu. Takovým posvátným aktem je například nápodoba lovu. Lidé tančí okolo ohně, z nichž jeden je skryt pod maskou zvířete a ostatní předvádějí jeho zabití. Tato hra je od začátku naplněna řádem, napětím, pohybem, slavnostmi a nadšením. Později se s hrou spojuje představa života. Hra beze slov postupně nabývala básnické formy.⁵²

Kultická hra se projevovala už u pravěkých lidí. Tito lidé se snažili napodobovat přírodní jevy jako je střídání dne a noci, střídání ročních období nebo původ bouřky. Mezi nevysvětlitelné jevy patřila smrt. Lidé z tohoto nevědění pociťovali strach a hry v podobě kultu byly způsoby, jak si dodávali odvahy. Tyto kultické hry jsou dnes nejvíce pozorovatelné u černošských kmenů žijících v přírodních podmínkách, ale i v naší kultuře nalezneme pár takových rituálních her. Tyto hry mají cyklickou podobu, což znamená, že se opakují během nějakého období. Bývají to různé oslavy spojené s přírodou, jako je příchod jara. V naší kultuře příchod jara oslavujeme například pálením čarodějnic.

V této kapitole se Huizinga ptá, zda kult může být zároveň hrou. Protiklad hry a vážnosti nemá tak hluboké základy, jak by se to mohlo na první pohled zdát. Dítě si hraje s vážností, ale je si vědomé toho, že se jedná pouze o hru, rovněž sportovci hrají se zaujatou vážností. I nejvznešenější konání může být hrou. Nastává tu ovšem otázka, zda kněz, vykonávající kultovní obřad, je člověkem hrajícím si?

Huizinga říká, že posvátný obřad lze považovat za hru. Hrou je proto, že má její formu a její účastníky přenáší do jiného světa. Platón tuto identitu hry a posvátného aktu bral bez výhrady. Posvátné věci řadil do kategorie hry. V platónském ztotožnění hry

⁵¹ HUIZINGA, J.: *Homo ludens*. Vyd. 2., Praha: Nakladatelství Dauphin, 2000, str. 29

⁵² Tamtéž, str. 27-31

a posvátnosti je hra vyzdvížena díky platnosti tohoto pojmu, který dosahuje až do nejvyšších oblastí ducha.

„ Z formálních znaků hry bylo nejdůležitější, že jde o činnost prostorově vydělenou z všedního života.“⁵³ Jedním z nejdůležitějších znaků posvátného aktu je vymezení posvěceného místa. Toto vymezení má význam pro posvěcenou osobu, protože ta potřebuje být chráněna před škodlivými vlivy.

Lze posvátný obřad považován skutečně za hru?

Na první pohled se nám to může jevit jako něco, co je ve vzájemném protikladu. Když se řekne, že je něco posvátné, bývá to spojováno s něčím skutečným a vážným, kdežto hra má spíše charakter něčeho neskutečného, zábavného nebo chvilkového zaujetí. Hra předpokládá soupeře a vítěze. To u posvátných obřadů budeme těžko nacházet.

Pokud se na tuto otázku podíváme z jiného pohledu, nalezneme řadu aspektů, které se objevují jak ve hře, tak i v posvátném obřadu. Takový obřad je něco, co skutečně člověka odděluje od běžného života a člověk se nachází v nějakém jiném světě. Posvátné obřady, stejně jako hra, bývají zdrojem zábavy a řídí se dle určitých pravidel. Během obřadu se uplatňuje rovněž herní princip mimiker, kdy jedinci předvádějí různé role.

6.2.1 Podstata slavnosti

Posvátný úkon spadá do rámce slavnosti, kam zařazujeme svěcení, obětování, posvátné tance, sakrální soutěže, představení mystéria a dokonce i obřady spojené s krvavými zkouškami. Při konání těchto obřadů se všední život zastavuje.

Podstata slavnosti tkví v tom, že dochází ke změnám v životě jedince, dostává se do jiné fáze života a tato změna se musí patřičně oslavit. Takovým nejběžnějším posvátným úkonem je nejspíše svatba. Jedinec již nenese odpovědnost pouze za sebe, ale i za toho druhého. Svatba má i své časové ohraničení, symboly a rituály.

V některých kulturách jsou se slavností spojovány i obřady, kde jedinci zakoušejí velká utrpení. Je to typické spíše pro kmeny žijící někde v Africe. Takovým příkladem může být zkouška dospělosti, kde chlapci musí podstupovat řadu zkoušek.

Mezi nejhlavnější společné rysy hry a slavnosti patří právě vymanění ze všedního života, radostný tón, v němž se většinou vše odehrává, slavnost může být rovněž vážná, prostorově a časově ohraničená. Podle Huizingy k tomuto sloučení obou pojmů dochází při tanci. S hrou je zde spojen i moment vědomí – vše, co se děje, je pouze jako.⁵⁴

Slavností se zabývá i Hans-Georg Gadamer. Píše, že slavnost je vždy pro všechny a klade si otázku, co znamená slavení slavnosti. Znamená to nepracovat? Většina slavností je

⁵³ HUIZINGA, J.: *Homo ludens*. Vyd. 2., Praha: Nakladatelství Dauphin, 2000, str. 31-34

⁵⁴ HUIZINGA, J.: *Homo ludens*. Vyd. 2., Praha: Nakladatelství Dauphin, 2000, str. 35-36

spojována s nějakým svátkem. V tyto dny máme obvykle volno a do práce nemusíme.,, Slavnost a slavení jsou také zjevně určeny tím, že tu nikdy nevzniká samota, nýbrž vše je shromážděno.“⁵⁵

Příkladem jsou Vánoce, Velikonoce a příležitostné oslavy, kdy se sejde celá rodina.

„Slavit je uměním. Slavnost znamená zastavení se v běhu každodennosti a obrácení se k celku, k počátku, ke smyslu. V čem toto umění spočívá? Zjevně v jakési ne úplně určitelné obecnosti, ve shromáždění se kvůli něčemu, o čem není nikdo sto říci, proč je vlastně důvodem shromáždění. Slavení se představuje určitými způsoby. Existují pro ně pevné normy, které nazýváme zvyky a také určitá forma řeči, která přísluší danému svátku.“⁵⁶

Zamyslíme-li se nad výrokem,, slavnost je umění“, musíme uznat, že slavení v sobě skutečně skrývá prvky umění. Uměním je právě rytmus slavení. Každá oslava má svůj začátek i konec a některé svátky, jako jsou Velikonoce a Vánoce, se cyklicky opakují. V naší tradici jsou pevně zakořeněny a nikdo je nemůže oficiálně zrušit. Tato opakovatelnost je právě jedním ze znaků hry, na kterou Huizinga klade velký důraz. Slavnost je uměním, díky tomu, že je schopna vytvořit pocit něčeho posvátného, mimořádného a výjimečného. Například při slavnostní štědrovečerní večeři se za umění považuje vytvoření příhodné atmosféry, kdy členové rodiny sedí ve společenském oblečení a společně jedí pokrmy ze slavnostně prostřeného stolu.

„To že se slavnost slaví, vypovídá, že ono slavení je činnost.“⁵⁷ Všichni shromáždění se baví, tancují a hoduji.

6.2.2 Čas ve slavnosti

Gadamer se také ptá po časové struktuře. O slavnosti říká, že jí procházíme. K slavnosti patří návrat a opakování.,, Slavnosti se nenazývají opakujícími se proto, že se vkládají do časového řádu, nýbrž obráceně, časové uspořádání vzniká opakováním slavnosti: církevní rok, duchovní rok, Vánoce, Velikonoce. Vše to reprezentuje pravdivost primátu toho, co přichází v určitý čas, co má svůj čas, co nepodléhá abstraktnímu počítání nebo vyplňování času.“⁵⁸

⁵⁵ GADAMER, Hans-Georg. Aktualita krásného: umění jako hra, symbol a slavnost. Vyd. 1. Praha: Triáda, 2003, str. 46

⁵⁶ Tamtéž, str. 47

⁵⁷ Tamtéž, str. 47

⁵⁸ GADAMER, Hans-Georg. Aktualita krásného: umění jako hra, symbol a slavnost. Vyd. 1. Praha: Triáda, 2003, str. 48

6.2.3 Vánoce

V průběhu roku máme jasně stanovená data, která jsou něčím výjimečná. Nejočekávanějšími svátky a pro většinu lidí nejoblíbenější jsou Vánoce.

Vánoce pro každou kulturu znamenají něco jiného a podle toho se odlišuje jejich průběh. Tyto svátky mají řadu symbolů, rituálů a ne všude se slaví stejně. Pro křesťanskou kulturu jsou oslavou narození Ježíše Krista, ale pro jinou kulturu mohou být oslavou slunovratu a pro další kulturu zase znamenají oslavu toho, že lidé společně stráví nějaký čas společně. Podstata Vánoc se tedy s každou kulturou mění. Někde znamenají oslavu příchodu jara, někde jsou Vánoce příležitostí k vzájemnému si odpouštění chyb.

Již staří Keltové slavili o zimním slunovratu svátek Yule. Tento svátek postupně splýnul s oslavami narození Ježíše Krista. Z těchto zimních keltských oslav se do dnešních dnů dochovala víra ve zlaté prasátko, víra v magickou moc jmelí, vánoční strom a příprava vánočky. Keltové o zimním slunovratu zapalovali posvátný oheň. V anglosaských zemích se tento zvyk dodržel v podobě zapalování vánočního polena. Toto poleno mělo očistit dům od všeho zlého, zajistit úrodu a zuhelnatělé kousky dřeva se používaly proti všem živelným pohromám.⁵⁹

Gadamer předpokládá, že existují dvě základní časové zkušenosti. První zkušenost s časem je tzv. čas na něco, což je čas, který máme nebo nemáme. Vzhledem ke struktuře jde o čas prázdný. Musíme ho něčím naplnit. Jako extrémní příklad zde uvádí dlouhou chvíli. Opakem je nikdy čas nemít. Jedná se o stav neustálé zaměstnanosti a zaneprázdněnosti. Čas se v tomto případě jeví jako něco nutného. Druhou zkušenost s časem nazývá plný čas nebo samočas. Je to zkušenost spřízněná se slavnostní zkušeností a zkušeností s uměním. Čas se stává slavnostním tehdy, kdy začíná slavnost. Základní formy samočasu je koloběh lidského života – dětství, mládí, stáří a smrt. Tento čas neměříme na hodiny, ale promítá se na lidech samotných změnou zevnějšku.

Jako další charakteristiku slavnosti Gadamer uvádí, že slavnost udává čas svou vlastní slavností, čímž čas zastavuje a vede k prodloužení. To je to slavení.⁶⁰

V matematickém myšlení je čas považován za abstraktní jednotku. Touto problematikou se zabývala i řada filozofů. Běžný člověk čas vnímá cyklicky. Vnímáme střídání dne a noci, ročních období, měříme ho na hodiny, dny, týdny, měsíce a roky.

⁵⁹ VAVŘINCOVÁ V.: *Abeceda Vánoc*. Vyd. 1., Praha: Krásná paní, 2010, str. 56

⁶⁰ GADAMER, Hans-Georg. *Aktualita krásného: umění jako hra, symbol a slavnost*. Vyd. 1. Praha: Triáda, 2003, str. 48-49

Čas na něco, je čas astronomický, který se odpočítává právě na již zmíněné jednotky. Den má dvacet čtyři hodin a my tento čas využíváme ke spánku, práci a koníčkům. Každý pracující člověk nebo student má čas přesně vymezen, během něhož musí vykonat své povinnosti. Po práci obvykle následuje chvíle volna, kdy se člověk věnuje svým zálibám a pokud tento volný čas nemá čím naplnit, dostává se do stavu nudy. Večer pak uléhá do postele, aby přes noc načerpal další síly do následujícího dne. Přesné časové určení má i doba jídla v průběhu dne. Časové ohraničení činností během dne se rovněž v každé kultuře liší. Rozdíly mohou být ovlivněny klimatem. Některé země, jako je Španělsko, Chorvatsko, Itálie jsou známé svými odpoledními siestami. Každý stát má jinak rozvrženy velké letní prázdniny. Další rozdíl je i v pojetí pracovní doby. U nás obvykle začíná v šest hodin ráno, kdežto Američané chodí na devátou.

Jiné chápání času mají africké kmeny. Oni neznají náš klasický kalendář, ale řídí se podle přírodních jevů. Jejich den je naplněn převážně prací na polích. Čas zde tolik nevnímají, je jim jedno, jestli tu práci udělají dnes nebo zítra, ale vědí, že to musejí stihnout do doby, než přijde například období dešťů.

Samočas je ohraničen fázemi lidského života a pozorujeme ho přímo na jedinci. Pro každou fázi lidského života má člověk charakteristické rysy. Nejvíce fází se objevuje v dětství. Již dobu před narozením psychologové označují jako prenatální stádium, dále hned po narození se jedná o novorozenecké, do 1. roku kojenecké a od 3 do 6 let období předškolního věku. Tyto fáze jsou rozlišeny podle dovedností, schopností a zkušeností, jež dítě během této doby získává. Právě dětství je nejvíce spojováno s hrou.

Průběh samočasu můžeme nejlépe spatřit, když porovnáme mladého člověka se starým. Mladý je plný vitality, energie a zájem o hru bývá větší. Při hraní se mladí lidé pohybují aktivněji a hra jim přináší větší potěšení, protože oproti starším mají větší šanci na výhru. Starší lidé nejsou tolik svobodní, protože jejich tělo jim už nedovoluje to, co by oni sami chtěli dělat. Existuje i opak, kdy se v těle na první pohled starého člověka, skrývá člověk mladý. Jsou to lidé plní radosti ze života a volný čas vyplňují pohybem. Oproti tomu mladý netrénovaný člověk je v tomto ohledu starší. Nemá tolik energie a hra je pro něho něco nudného.

6.2.4 Narozeniny

Se slavností je spojen i den, kdy jsme se narodili. Je to odkaz k počátku. S oslavou narozenin se pojí také řada rituálů a zvyků. Mezi nejznámější patří jistě sfoukávání svíček na dortu, které symbolizují daný věk. Preferuje se to spíše u dětí. U dospělých věk symbolizujeme nápisem číslovky na dort, nebo nějakým originálním způsobem, jako je

třeba k padesátinám kytice z padesáti růží. K oslavě narozenin patří i předávání dárků a s tím spojené blahopřání.

Narozeniny se dají slavit několika způsoby, ale vždy se jedná o společenskou záležitost. Způsob oslav se mění s věkem. Někteří rodiče dětem připraví velkolepou párty s balónky. Děti si pozvou své kamarády a hrají spolu nějaké hry. Mladí lidé své narozeniny slaví se svými vrstevníky někde v klubu, nebo si uspořádají vlastní oslavu, kde se baví. Starší lidé své narozeniny pak slaví převážně v rodinném kruhu, kdy se sejde celá rodina. Významněji se oslavují nějaká kulatá výročí. S přibývajícím věkem obliba těchto oslav klesá.

6.3 Kultická hra v pojetí Finka

Podle Eugena Finka má kultovní hra blízko k posvátnému aktu oběti a je velkým rituálním gestem.

Kult je strukturován vymezením posvátných věcí: chrámového okrsku, kněze, obětního kamene, tedy příslušným odloučením posvátného od profánního.

S kultickou hrou spojuje i přítomnost démonů. Představují jakési nadpřirozené síly, v které lidé věří. Démoni mohou být užiteční, ale i škodliví. To, co si nedokázali lidé sami vysvětlit, bylo připisováno démonům.

Nepřízeň démonů má moc zmařit snahu člověka. Ti na zem a na člověka sesílají nemoc, neúrodu a neplodnost. Člověka ovládají tak, že si s ním dělají, co chtějí. Tento snadný, libovolný a nevypočitatelný způsob, jímž démoni zacházejí s lidmi, lze nejlépe charakterizovat – právě jako hru. Démoni si s lidmi pohrávají. Lidé jsou přirovnáváni k loutkám a v rukou démonů představují bezmocné hračky. Neukazují se archaickému člověku ve své pravé, platné a spolehlivé podobě. Stále si hrají na schovávanou. Mohou se skrývat v nevinně vypadajících věcech, nelze je zachytit, poznat jejich podobu, neprozrazují nám, jak skutečně jsou, jaká je jejich pravá tvář. Jsou stále zakukleni, skrývají se za mnoha maskami, nedaří se nám, abychom je demaskovali. Vládnou kouzelnou mocí, a to nejen nad nepatrnými bytostmi, jako jsou lidé a zvířata, nýbrž kouzelně vládnou především sami sebou, stále se proměňují, jsou v ustavičné změně, v neustálých metamorfózách. Démoni jsou pro nás neuchopitelní.⁶¹

K tomu, aby si lidé naklonili přízeň démonů, sloužily obětní obřady. Jako oběť se používalo cokoliv, počínaje potravinami a konče dokonce lidským životem. Typ oběti závisel na dané kultuře. Tyto rituální obřady vykonávali pouze lidé k tomu předurčení. Patřili mezi ně kněží považováni za zástupce bohů.

⁶¹ FINK, E.: *Hra jako symbol světa*. Vyd. 1., Praha: Český spisovatel, 1993, str. 164

I do dnešní doby se u nás zachoval určitý typ obětního obřadu. Je to den, kdy uctíváme památku zesnulých, jež připadá na 2. listopad. Lidově se tomuto dni říká dušičky. Je to tisíciletá tradice, v níž hlavní roli hrál obřad pohřbu a hrob, do něhož se zemřelý uložil. Lidé dříve silně věřili, že duše zemřelého nezaniká s tělem, ale za určitých okolností se navrácí k blízkým. Na hrobech se často zapalovaly ohně, jako symbol pro ochranu před zlými silami, upíry a čaroději. My v tento den přinášíme na hřbitovy věnce, kytice a zapalujeme svíčky, což je zřejmě pozůstatek dřívějších zvyklostí. Toto uctívání zemřelých je společné pro všechny kultury.

Pro démonické pojetí přírody měla jistě největší význam lidská smrt. Umírá-li blízký člověk, jehož pohyb a gesta, způsob smýšlení a chování jsme dobře znali, mění se smrtí v cosi vznešeně odtažitého. Mrtvý je nedosažitelný láskou živých, tato láska nemůže být opětována, může pouze uchovávat a ctít památku. Ale mrtvý přichází v noci ve snu. Tento zvláštní způsob bytí mrtvého, jež je čas od času nepochopitelným způsobem přítomen mezi námi a který proniká do země živých, je možná původním modelem všech démonů.⁶²

6.3.1 Původ hry v kultu

Nemůžeme tvrdit, že každé hraní má kořeny právě v kultu, ale díky studiu archaického kultu máme možnost pochopit neskutečnost, která patří ke světu hry, jako poukaz k vyššímu bytí.⁶³

Mezi nejstarší kulty patří kult zemřelých. Objevoval se již v dávných dobách a dochoval se až do dnešní doby. Každá kultura má své zvyky a jiné rituály. Egypťané věřili, že po smrti se člověk dostane do jiného světa, proto těla mumifikovali a přikládali k nim zbraně, potraviny a jiné věci, jež budou dále potřebovat. Svět, do kterého se měli po smrti dostat, představoval něco vyššího než skutečný svět. Některé kultury zas mají zvláštní zvyk po jednom roce zesnulého vykopat a jeho ostatky dají do svého domu.

V naší kultuře je tento kult, neboli pohřeb, pojímán jako smuteční obřad, kde se sejdou pozůstalí a na zesnulého vzpomínají. Po pohřbu následuje smuteční hostina. Víru v nějaký další život mají věřící. Někteří lidé dokonce tvrdí, že zemřelí se jim zjeví a třeba i pomohli.

Vztah zjevování a nepřítomnosti se ukazuje v lidském obcování s démony, kteří se zjevují v masce. Pokud člověk žije bez masky, nemůže proti démonům vystoupit, ale má možnost si masku na sebe sám vzít. Jeho zakuklení je ovšem jiné než u démonů. Maska démona představuje cokoliv. Je schopen se zjevovat jako býk, labuť, déšť a svádět tak

⁶² Tamtéž, str.165

⁶³ Tamtéž, str. 175

pozemské ženy. Člověk ovšem zůstává ve své podobě, nemůže uniknout. Jiné podoby na sebe bere na základě přestrojení, maskování v podobě zvířecích kůží a v maskách skrývá svou tvář.⁶⁴

6.3.1.1 Maska

Kouzlo masky je nejstarší rekvizita lidské hry a náleží k rané formě kultu. Maska není brána jako hračka, tedy něco, s čím se hraje, ale to, v čem se hraje. Je to něco, co hru utváří. Maska je předmět, který mění člověka, jež masku vlastní. Archaický člověk si nehraje s maskou, ale hraje v ní. Maska není vhodná pro hru, s níž by se snadno spojoval nějaký imaginární smysl hry, např. pro hrajícího si chlapce má dřevěný kůň smysl válečného oře. Tato věc je brána jako hračka. Hračka je zasazena do celkového kontextu smyslu daného světa hry, v němž má svou úlohu. Naproti tomu maska prostor kultovní hry teprve otvírá. Kultovní hra se začíná hrát, až když se do ní maska skryje. Hra v sobě ovšem nese hrozivou, nebezpečnou a zneklidňující vážnost. Zakuklený člověk se stává dvojznačným, víceznačným, nepoznatelným, zjevuje se jako moc rovná moci démonů díky skrývání. Maska je tedy něco jako kouzelný prsten.⁶⁵

Samo zhotovení masky je kultovním aktem, protože probíhá rituálně. Podoby masek jsou zjevné převážně u černošských kmenů, kde si před obřadem potírají těla barvami a různými způsoby se zkrášlují.

Základním smyslem lidské masky není stát se někým jiným, oklamat druhé, ale člověk se chce sám sobě jevit různými způsoby, díky masce chce vejít do kouzelného okrsku démončina a trochu se podílet na nepochopitelné proměnlivosti démonů. Maska má za úkol okouzlovat a nikoli mást. Za jistých okolností člověk díky masce získává démonickou moc a démonické schopnosti. V reji masek se můžeme postavit proti démonům, např. zahnat ty zlé.

Zakuklení se v dávnověku nechápalo jako nezávazná libovolná hra, jež v sobě neskrývá žádná nebezpečí, např. jako obveselení a veselý maškarní rej, ale naopak se chápalo jako něco, co je nebezpečné, co vyzývá demony. Zakuklení mohli provozovat pouze znalí knězové – kouzelníci, medicinmani.⁶⁶

Maska je tedy prostředek, bez něhož se kultická hra neobejde. Každý obřad si vyžaduje svou podobu. Hlavní význam pro člověka je ten, že se ocitá mimo skutečný svět a je blíže k démonům, které si může svou přízní naklonit.

⁶⁴ FINK, E.: *Hra jako symbol světa*. Vyd. 1., Praha: Český spisovatel, 1993, str. 176

⁶⁵ Tamtéž, str. 178, 184

⁶⁶ FINK, E.: *Hra jako symbol světa*. Vyd. 1., Praha: Český spisovatel, 1993, str. 177

6.3.1.2 Tři významy výkladu původu kultovní hry

Kultovní původ hry má pro filozofický výklad fenoménu hry význam ze tří důvodů. Nejprve jako kultovní hra, která je centrem archaického člověka. Tato kultovní hra je především jednáním ve smyslu magické techniky. Nejdůležitějším činem v životě archaického kmene je jednání toho, kdo dovede správně jednat s démony, kdo zná nejvíce jejich tajemství, umí odlišit dobré od zlých duchů, zná pravé zaklínací formule a díky kouzlu masky má odvahu se proti nim postavit. K tomuto účelu slouží právě ti vyvolení jako jsou kněží nebo medicinmani, protože jsou nejvíce spojeni s božským světem a nadpřirozenem.

Druhým důvodem je znalost lidí, že v masce je člověk představující démona. Tato vědomost vede ke vzniku symbolu. Symbolika kultovní hry má své místo ve vztahu člověka k bohu. Reprezentuje vztah mezi dvěma jsoucný, což je třetí význam kultovní hry, protože zpřítomňuje vládu bohů. Díky kultovní hře se hra světovládných bohů zjevuje ve vizionářské symbolice divadla.

Kultovní hra byla charakterizována ze tří hledisek, a to jako kouzlo masky, jako magická technika a jako slavnostní hra kultovního společenství. Slavnostní hra může mít mnoho podob, např. posvátné zasvěcování. Medicinman cituje, zaklíná a různými magickými formulami ovlivňuje neviditelné a ostatní přihlížejí s určitou nadějí.

Při slavnostní hře je herní moment vymezen svátkem, což je přítomnost bohů, v níž se věří. Hra pak má většinou temné a tíživé rysy. Kultovní divadlo se stává tragédií.

Může nastat moment, že i svátek se stává hrou, kde vládne radost, žert a fantazie. Po tragickém ztvárnění mýtu následuje ztvárnění v podobě komedie. Upouští se od utrpení a přichází smích a ironie. Záleží na tom, jaký mýtus je ztvárňován a jak ztvárňuje bohy.⁶⁷

„Kult raného lidstva má ráz hry, neboť je především kouzlem masky. A kouzlem masky je právě proto, že pouze zakuklením ztrácí člověk jednoznačnost a může mít účast na dvojznačnosti, kterou se vyznačuje démonická bytost. Účast na démoničnu pak umožňuje magickou praxi medicinmana a kněze-kouzelníka. Ke scénickému zpřítomnění mýtu jako celku dochází teprve v plně rozvinuté kultovní hře s jejím rituálem, teprve ve společenství slavnostní hry je rituálem, teprve ve společenství slavnostní hry je možné zpřítomňovat příběhy bohů, polobohů, héroů a hrdinů.“⁶⁸

⁶⁷ FINK, E.: *Hra jako symbol světa*. Vyd. 1., Praha: Český spisovatel, 1993, str. 190-195

⁶⁸ Tamtéž, str. 200

Pokud je člověk v masce, není už pouze sám sebou, ale zároveň je i tím, co daná maska představuje. V tom se nachází právě ta dvojznačnost. Zakuklený jedinec je v této chvíli chápán jako někdo, kdo může ovlivnit náklonnost duchů.

6.3.1.3 Rituál

Na základě dramatického zpodobení mýtického děje vznikla řada rituálů. Rituál lze charakterizovat jako nějaký stálý způsob jednání při vykonávání určitých činností. S rituálem se spojuje i druh umění, kam patří tanec, hudba, zpěv a divadlo. Dříve bylo cílem tance získat potravu, uctít mrtvé a zahánět zlé síly. S rituálním tancem souvisí i vydávání různých zvuků pomocí vlastnoručně vyrobených nástrojů.

Existují i tzv. přechodové rituály, které se konají při přechodu jedince z jedné fáze života do druhé. Patří sem obřady k narození, sňatku, smrti, zkoušky, jimiž lidé musejí v různých fázích projít, jako je třeba maturita.

Sňatek má výjimečný charakter i dnes. Má řadu symbolů a zvyků. Svatba je úzce spojena s reprodukcí života, plodností, která má přinést hojnost, štěstí a zachování rodu. Je to důvod k oslavám. Pohřeb je nejstarším kulturním projevem a příležitost k uvolnění pocitů lítosti.

Vedle přechodových rituálů máme rituály cyklické, což jsou svátky. Svátky se v každé kultuře slaví odlišně a jsou příležitostí k připomenutí si významných společenských, politických i osobních událostí.

Za povšimnutí stojí i rituály spojené se společným požíváním potravy a nápojů a rituál očisty. Společné stolování je v dnešní době nejvýznamnější u štědrovečerní večeře. Rituály očisty nalezneme u celé řady kultur a náboženství jako je hinduismus, judaismus, islám, ale i u křesťanů v podobě křestu. Očista spočívá v rituálních koupelích a omýváním částí těla.

Huizinga za kultickou hru považuje posvátný obřad, který něco předvádí a něco se napodobuje. I tento obřad, jako každá jiná hra má i své ohraničené místo neboli místo posvátné. Fink kultickou hru spojuje s démony a tajemnými silami. Ono napodobování Fink spojuje s existencí masky. Pro něho maska není hračkou, ale důležitou součástí hry, bez níž by se kultovní hra nemohla hrát. Kultovní hra začíná v době, kdy si hráč na sebe masku oblékne.

Závěr

Na závěr bych chtěla porovnat, jak na hru nahlíží Huizinga, Fink a Caillois.

Huizinga hru pojímá jako kulturní jev. Podle jeho názoru je hra činitelem, ve kterém se kultura utváří. V úvodu odmítá jakékoliv biologické teorie vzniku hry. Hra slouží pouze sama sobě a je nerozumná. Hrají si lidé, ale i zvířata, která rozum nemají. Původ hry spočívá v napodobovacím pudu, jež mají lidé i zvířata. Analyzuje ji z několika různých hledisek, jako např. hru v rámci práva, literatury nebo vědění. Pro Huizingu je hrou celý svět., Někdy ji nazývá intermezzem každodenního života.⁶⁹ Každá hra má totiž vlastní pravidla a pravidla běžného života se při hraní nemusí respektovat. Porušení herních pravidel hru ruší. Významným znakem je pro něho i opakovatelnost.

Eugen Fink na hru nahlíží z pohledu souvislosti člověka a světa. Říká, že, hra je základním fenoménem existence a s ostatními fenomény není spjata společným pachtěním za konečným cílem. Hrajeme vážnost, opravdovost, skutečnost, práci, boj, lásku i smrt.⁷⁰ Eugen Fink hru pojímá jako důvěrně běžnou skutečnost sociálního světa. Není to nic nového, protože každý zná její formy a také každý z nás už byl někdy hráčem.

Hru také spojuje s významem spojení člověka s nadpřirozenými bytostmi, jako jsou bohové a různí démoni. Jelikož má charakter, „jakoby“ a stojí v protikladu vážnému životu, je považována za něco nejpůvodnějšího a nejsvobodnějšího. Huizinga hru bere spíše jako soutěž s jasně danými pravidly. Fink klade důraz na pohyb.

Robert Caillois rozvíjí Huizingovu typologii her. Huizinga, jako tvůrce první typologie, rozlišuje hry agonální, aleatorické a mimikry. Caillois provedl kritiku této typologie a ukázal ji i z hlediska negativního. Každá forma hry se může stát nebezpečnou. Příčinou herní zkázy se stává svoboda, variabilita, nezávaznost a opakovatelnost

Člověk je ve svém bytí svobodný, a proto na hru může nahlížet podle svého uvážení. Nikdo ovšem nemůže říct, že se s ní nikdy nesetkal., Hra je základní fenomén lidské existence stejně jako zrození, láska, práce, boj a smrt.“⁷¹

Hra patří k lidskému životu, je stejně důležitá jako nejdůležitější okolnosti života, jako narození člověka, jeho smrt nebo práce. Ve hře člověk jakoby prožívá život na nečisto, „vehrává se do života“. Děti se prostřednictvím napodobování svých rodičů učí své budoucí sociální role. Ve hře se zračí i to, co je běžně nedostupné, smysl konání, celek světa., počátek a konec.

⁶⁹ HRABAL, J. a kol. Hra světa: Prózy Alberta Camuse. *Aluze – revue pro literaturu, filozofii a jiné*, ročník 6., č.3, 2002, str. 47

⁷⁰ PELCOVÁ, N.: Vzorce lidství: filosofické základy pedagogické antropologie, Portál, Praha 2010, str. 203

⁷¹ PELCOVÁ, N.: Vzorce lidství: filosofické základy pedagogické antropologie, Portál, Praha 2010, str. 207

Každá kultura a doba má svá herní specifika. Pro všechny hry je ale společné to, že se jedná o svobodné jednání, které se koná mimo všední realitu v určitém ohraničeném prostoru a čase. Všechny hry mají svůj začátek i konec a lze je kdykoliv opakovat. Hra v naší existenci byla, je a bude.

Seznam literatury

CAILLOIS, Roger. *Hry a lidé: maska a závrat'*. Vyd. 1. Praha: Nakladatelství Studia Ypsilon, 1998. 215 s., front. ISBN 80-902482-2-5.

FINK, Eugen – PETŘÍČEK, Miroslav. *Hra jako symbol světa*. Vyd. 1. Praha: Český spisovatel, 1993. 268 s. Orientace. ISBN 80-202-0410-5.

FINK Eugen. *Oáza štěstí*. 1. vyd. Praha: Mladá fronta, 1992. 61 s. ISBN 80-204-0224-1.

GADAMER, Hans-Georg. *Aktualita krásného: umění jako hra, symbol a slavnost*. Vyd. 1. Praha: Triáda, 2003. 86 s. Delfin; sv. 45. ISBN 80-86138-48-8 (brož.).

HRABAL, J. a kol. *Hra světa: Prózy Alberta Camuse. Aluze – revue pro literaturu, filozofii a jiné*, ročník 6., č.3, 2002, s. 46-54, ISSN 1212-5547

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o původu kultury ve hře*. Vyd. 2. Praha: Dauphin, 2000. 297 s. ISBN 80-7272-020-1 (brož.).

PELCOVÁ, Naděžda. *Vzorci lidství: filosofie o člověku a výchově*. Vyd. 1. Praha: ISV, 2001. 163 s. ISBN 80-85866-64-1 (brož.).

PELCOVÁ, Naděžda. *Vzorci lidství: filosofické základy pedagogické antropologie*. Vyd. 2., přeprac. a rozš. Praha: Portál, 2010. 261 s. ISBN 978-80-7367-756-5 (brož.).

NAGY, Marek. *Hra světa: Prózy Alberta Camuse. Aluze: revue pro literaturu, filozofii a jiné*, Olomouc: Katedra bohemistiky FF UP, 2002, 6, 2002, č. 2, s. 46-50, ISSN 1212-5547.

VAVŘINCOVÁ, Valburga. *Abeceda Vánoc*. Vyd. 1. Praha: Krásná paní, 2010. 64 s. ISBN 978-80-867113-69-4